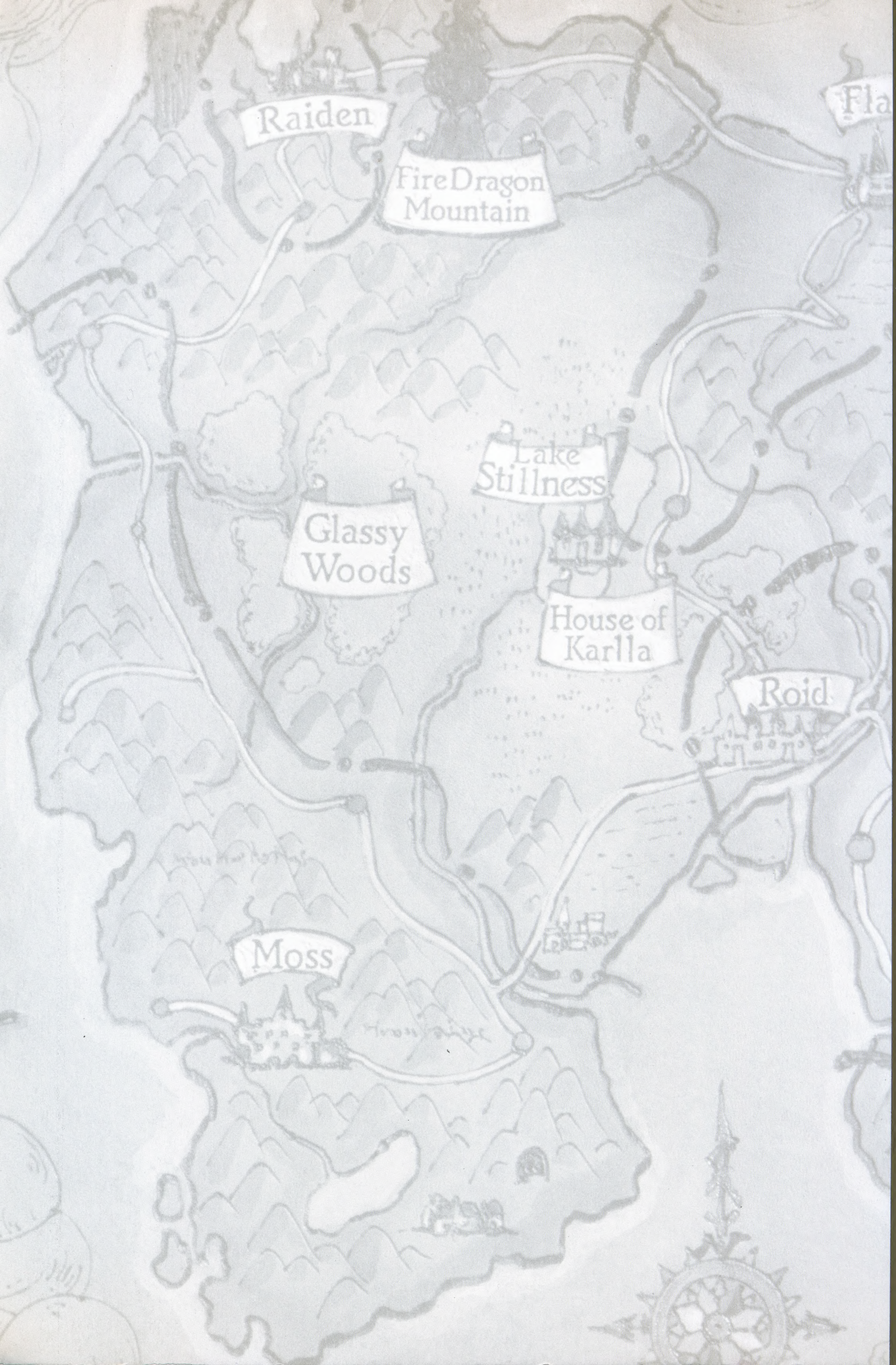
ロードス島戦記

OVA記録集 1

Record of Lodoss War



Record of Lodoss War


Raiden
Fire Dragon Mountain
Lake Stillness
Glassy Woods
House of Karlla
Roid
Moss

ロードス島戦記 OVA記録集 ❶

Record of Lodoss War

CONTENTS



永劫とも思われた神々の時代に
終焉の時は来た









光の至高神ファリスと
闇の暗黒神ファラリスの軍勢による激突は
天空をして震撼しからしめた



いつ果てるともない戦いに
大地は嘆き
海は戦いた

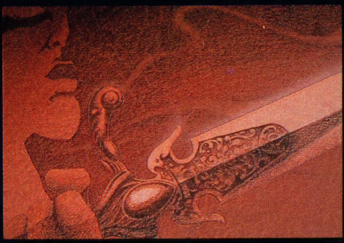


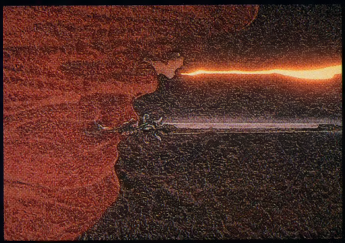


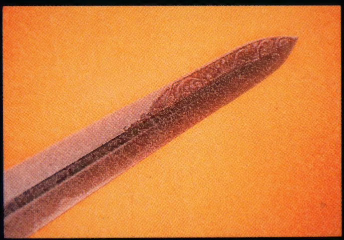
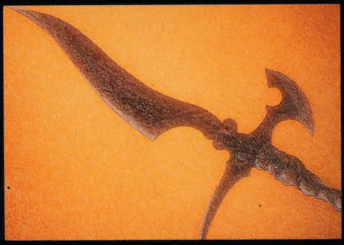


最後の生き残りを決して
創造を司る大地母神マーファと
破壊を司る邪神カーディスの激突は
大陸の果てにまで及んだ



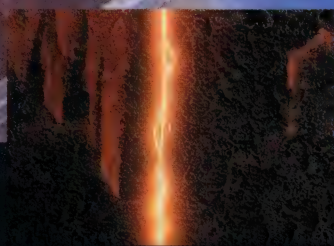


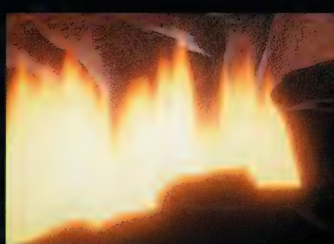




熾烈を極めた戦いの果て
大陸から切り離され
新たに誕生した大地に於いて
光と闇の女神はそれぞれの命の火を消した






それから数千年
アレクラスト大陸の
南に位置するこの大地を
人は「呪われた島ロードス」と呼んだ



険しい山脈と深い森、そして灼熱の砂漠。
人間やドワーフ、妖精たちがそれぞれの歴史を刻む一方、
魔物たちが跳梁跋扈する混沌とした世界……。
誕生のきっかけとなった神々の戦いの傷跡は、
今なおこの島に不吉な影を落としていた。
数十年前、後に魔神戦争と呼ばれる戦いが起こり、
ロードス全土に破壊と殺戮をもたらした。
その大いなる災厄の後、小競り合いこそあれ、
この島にも平和な時が流れていた。

だが今、人知れず動き出した力が、
新たな戦乱の時代の幕を開けようとしていた。



Record of Lodoss War 2

炎（ほのお）の出発（たびだち）

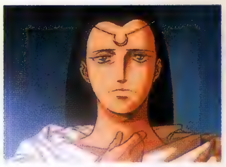
アラニア北部、ターバの村にあるマーファ神殿。そこの最高司祭であるニースを訪ねたギムは、レイリアという名の彼女の娘を連れ戻す約束をすると、すぐさま旅立って行った。

7年前、ギムは鉱山の事故で瀕死の重傷を負い、その看病のためにニースがしばらくの間神殿を空けたことがあった。看病のかいあってギムは一命を取り留めた。だが、ニースが神殿に戻った時にはレイリアの姿がいずこへともなく消えていたのだ。彼女の身にいったい何が起こったのか？　ギムは、彼女がいなくなったことを自分の責任だと思い込んでいるようだった。

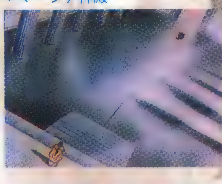
◉

北東に位置するアラニア、南東に位置するカノン、中央に位置するヴァリス、南西部に位置するモス、中

◉マーファ神殿→P.12
◉ニース→P.69
◉ギム→P.64
◉レイリア→P.69
◉モス→P.38



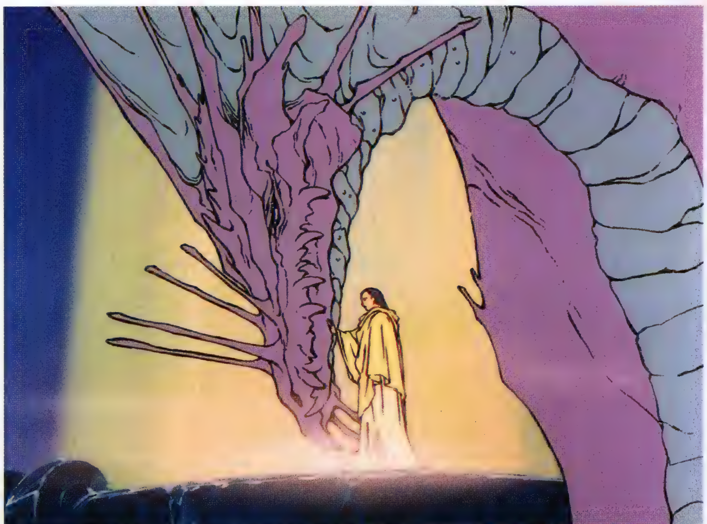
▼マーファ神殿

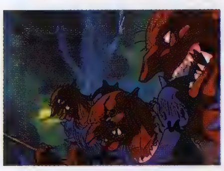




●――ギム

お前さんの道楽娘のひとりやふたり、引きずって来るくらいの鍛錬はできておるわい！

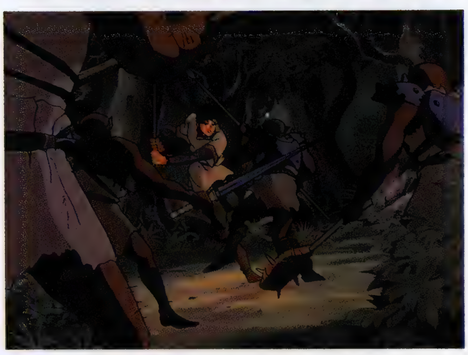






▼ザクソンの村近くの泉









北部に位置するフレイム、そして南に浮かぶ島マーモ。
　ロードス島はこれらの国から成り立っている。各国内での内乱や小競り合いこそあれ、この状況はここ20年余り変わっていない。
　しかし今、どこかで何者かが不穏な動きを見せつつあった。ロードス各地で異変が起こり始めたのである。

◉

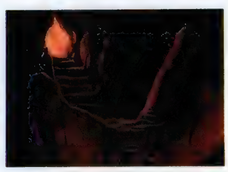
平和だったザクソンの村にも異変が起こっていた。村外れの泉で沐浴していた村長の娘、リアラがゴブリンの集団に襲われてしまったのだ！　光を嫌い、夜にならないと活動しなかったゴブリンが、なぜ日中に？
　彼女を危機から救ったのはパーンだった。彼はプリースト(司祭)としての修行から帰ってくる親友のエトを迎えに行く途中で、リアラを襲うゴブリンと遭遇したのだ。無我夢中で木切れをつかみゴブリンたちに相対したパーン。かろうじて1匹を倒すと、それをきっかけに残りのゴブリンたちは逃げ出して行った。
　しかし、村に戻った彼を迎えたのは、感謝や賞賛の声ではなかった。「ゴブリンには手を出すな」という村の不文律を破ったとして強く非難されたのである。それどころか、聖騎士の地位を奪われたパーンの父テシウスの名前まで出して、村人たちは彼をなじった。自分のことはともかく、尊敬する父親まで侮辱され、パーンは激高した。
　村人たちに怒りをぶつけながらも、彼の心の中ではある決意が固まりつつあった……。

◉ザクソンの村 →P.12
◉沐浴 →P.71
◉村長 →P.71
◉リアラ →P.71
◉ゴブリン →P.72
◉パーン →P.62
◉プリースト →P.61
◉エト →P.63
◉テシウス →P.70

▼ザクソンの村




▼ゴブリンの洞窟



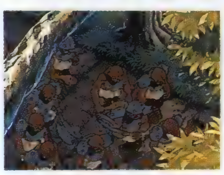
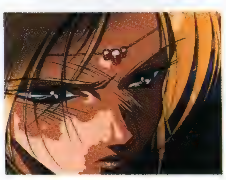
●——スレイン
魔術師は、戦いに勝つために魔法を学んでいるのではないのです。

▼スレインの家





●——ディードリット
ゴブリンが、この昼日中に…。

ターバの村を出たギムの最初の目的地は、最近ザクソンの村に住み着いたスレインの家だった。スレインはその若さに似合わず、かなりの実力を持ったソーサラー（魔術師）だ。そのうえ、村人からは「先生」と呼ばれて親しまれていた。

◉スレイン
→P.64
◉ソーサラー
→P.61
◉先生
→P.65

ギムはレイリア探しの旅に、旧知の仲である彼を連れ出そうと考えていたのだ。しかしスレインは、自分にはすべきことがたくさんある、と言ってギムの申し出を断った。

そこへ村長のフィルマーが、村の異変を告げに現れた。彼からゴブリンの不穏な行動について聞かされたスレインとギムは、眉をひそめた。日中に人間を襲うなど野性のゴブリンにはあり得ないことだからだ。何か得体の知れぬ大きな力が動き出したことを感じ取るふたりであった。

◉

一方パーンとエトは、たとえふたりきりでもゴブリンを倒そうと、その住みかへ向かった。しかしそこはもぬけのから。偶然出会ったエルフの少女から、ゴブリンが村を襲っていることを聞く。

◉エルフ
→P.60

村長がスレインの家で事情を説明している時、ゴブリンの襲撃が始まった。ギムは愛用のバトルアックスで、スレインは魔法を使ってゴブリンどもを倒していく。あわてて駆け戻ったパーンたちも反撃に加わる。夜行性のゴブリンに魔法をかけて操っているのは、どうやらゴブリンロードのようだ。そしてゴブリンロードは、なんとマーモの軍服を身に着けていた。

◉バトルアックス
→P.64
◉魔法
→P.76
◉ゴブリンロード
→P.73

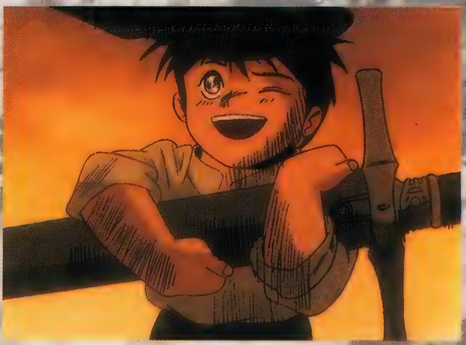
◉

スレインの助けもあって、なんと

▼パーンの家

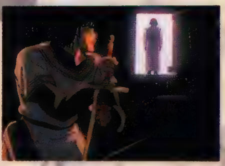






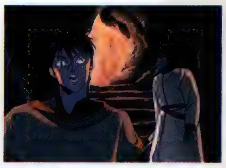






▼ゴブリンの洞窟

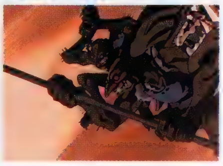


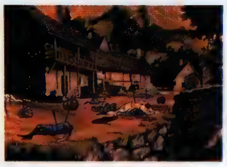






▼ザクソンの村

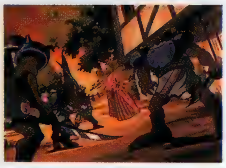














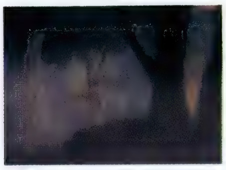
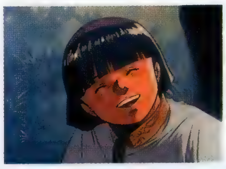


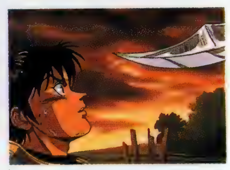
かゴブリンロードを倒したパーンの活躍は、いつまでも受け身でいようとする村人たちの意識を変えてしまった。そして今回の件を重く見た村長は、村の代表として、最近の不穏な動きの原因をパーンに探ってきてもらうことを決めた。喜びいさんでそのことを伝えに行くリアラ。しかし、その時すでにパーンは父の形見の武器防具を身に着け、冒険の旅に出る決心をしていた。家に火を放ち、生まれ育った場所とのきずなを自ら断ち切るパーン。そんな彼をエトが、ギムが、そしてスレインが待っていた。スレインたちもパーンを通じて、自分のこれから進むべき道を見出したのである。

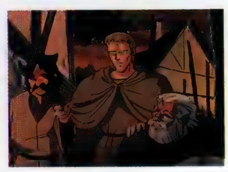
そして、樹々の間からそんな彼らの旅立ちを興味深げに見つめるエルフの少女の姿があった。

◉父の形見
→P.62
◉家
→P.12

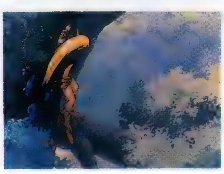
●—エト
今度はパーンが修行の旅へ出る番ですね。

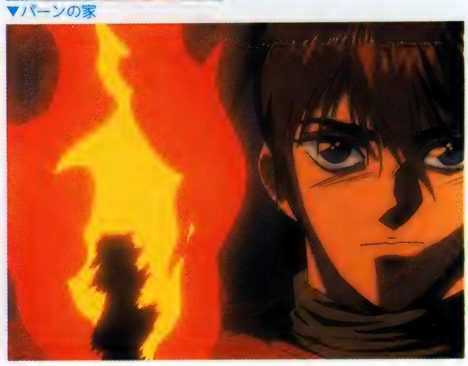
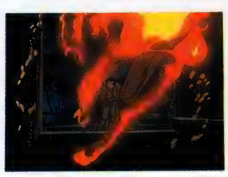







▼パーンの家

ART BOARD SELECTION

●マーファ神殿
●ザクソンの村
●スレインの家
●パーンの家
●森



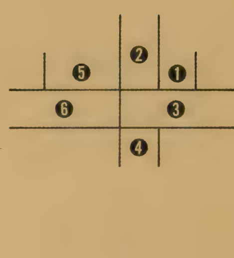












❶アラニア北部、ターバの村にあるマーファ神殿の入口。
❷マーファ神殿の全景。険しい崖に建てられているのがわかる。この部屋にニースがいる。また、奥の間にはエンシェント・ドラゴンの氷竜ブラムドも控えている。
❸ザクソンの村。奥に見えているのはスレインの家。
❹スレインの家の中。ソーサラーらしく、魔術書が本棚に並べられている。
❺ザクソンの村近くの森。リアラが沐浴した泉も近くにある。この辺りでパーンがゴブリンたちと戦った。
❻ザクソンの村。こちらはパーンの家。のちにパーンの手によって燃やされることになる。

黒衣の騎士

Record of Lodoss War 3

マーモ軍の皇帝ベルド。彼は30年前、魔神戦争での活躍により、人々から六英雄のひとりとして称えられた。だが彼は何を思ったのか、そのまま歴史の表舞台から姿を消してしまった。己の野望を達成するために、暗黒の島マーモに渡っていたのだ。

ロードスの南に浮かぶその島は、元来魔物たちの住みかだった。そこに単身乗り込んだベルドは、武力によって彼らを制圧し、従わせ、30年という月日をかけて野望を実現するための拠点に仕立て上げたのである。

彼の野望……それはロードス島の征服であった。

ベルドはマーモ島にある自らの居城で、部下のアシュラムとバグナードに、ロードス島征服に向けて行動を開始することを宣言した。

そこに現れたひとりの美しい女性、

◉皇帝ベルド →P.67
◉六英雄 →P.32
◉魔物 →P.72
◉居城 →P.18
◉アシュラム →P.67
◉バグナード →P.67



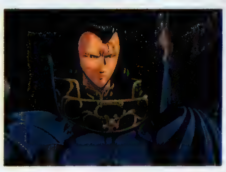
▼マーモ城





●——ベルド
時は来た。





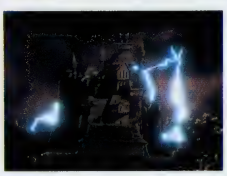


▼アランへの街道











カーラ。彼女は魔法を使い、だれも入れないはずの部屋に入ってきたのだ。カーラは不信感をあらわにするアシュラムとバグナードを無視し、自分の持つ魔法の力をベルドのために使うことを約束するのであった。

◉カーラ
➔P.68

◉

マーモ軍の動きを知らぬまま、旅を続けるパーンたちのパーティ。その途中でパーンはギムから剣の手ほどきを受けていた。しかし、こてんぱんにやられてしまう。あわてて介抱のために駆け出すエトに、スレインは「ギムはあれでも十分優しくやっているつもりです」と落ち着いて話しかける。ギムもスレインも、無鉄砲だが純粋な心を持つパーンが、早く一人前のナイト（騎士）になれるように願っているのだ。

◉ナイト
➔P.61

ギムにこっぴどくしごかれたパーンは、今度はひとりで剣の練習を始めようとする。そんな彼の前にエルフの少女が再び現れた。あっけにとられ、ディードリットと名のる美しいエルフに見とれるパーン。ところがそこに、突如ダークエルフ率いるコボルドの一団が現れてしまった！ つい今し方、マイス砦の偵察から帰って来た連中である。

◉ディードリット
➔P.73　P.62
◉ダークエルフ
➔P.75
◉コボルド
➔P.73

パーンとディードは剣を抜き身構えた。予想外のディードの強さに驚きながらも必死に敵と渡り合うパーンだが、数に勝る魔物の前に不利な状況に追い込まれてしまう。しかし、あわやという時、エトたちが助けに来てくれた。さらにはマイス砦から魔物を追って来たアラニア軍も到着する。助かった！……と思ったのもつかのま、密偵と間違えられ、砦の牢屋に入れられてしまうのであった。

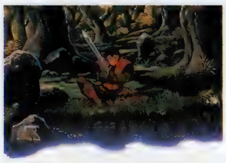










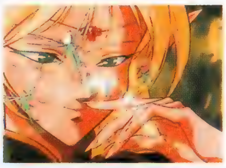








●──ディードリット
生きているものにはすべて精霊がいるの、
知らなかったの？

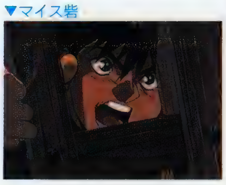


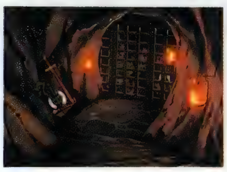






▼マイス砦







ベルド率いる主力部隊は正面からカノン、そしてヴァリス攻略を目指す。アシュラムは小数ではあるものの精鋭の暗黒騎士団を率い、敵の援軍を断つべく後背の砦を落としてまわる。と同時に、複数の魔物部隊に周辺各地の村々を襲わせる。マーモ軍の作戦はこういうものだった。

ベルドはその作戦通り、カノンの王城シャイニング・ヒルへと軍を進めて来ていた。この城を落とすことで、ロードス征服の第一歩を踏み出そうとしていたのである。攻め入る前、暗黒神ファラリスの加護を祈るバグナードに、「加護など無用。わしがファラリスに力を取り戻させてやるのだ」と、進軍を開始するベルド。バグナードはその後ろ姿に冷笑をもって答えた。マーモ軍の団結も決して一枚岩とはいえなかった。

◉シャイニング・ヒル →P.18

◉

パーンたちが入れられたマイス砦の牢屋には、ウッド・チャックという先客がいた。彼はスカウト(盗賊)だけあって、さまざまな情報を握っていた。騎士団で一番強いのはヴァリスであるといったことから、マーモ軍がロードス島に上陸し始めたことまで、牢内にいながら知っていた。

しばらくすると砦の最高責任者であるジェブラ隊長がやって来た。彼は神官服を身に着けていたエトを見つけるや姿勢を正し、ファリス聖典にある言葉で話しかけた。これに、にっこりとほほえみながら答えるエト。教養あるジェブラのおかげで、パーンたちが密偵だという誤解が解かれたのである。ロードスにおけるプリーストの信用は篤い。

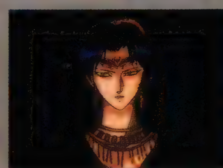
ジェブラと心を通わすパーンたち

◉ウッド・チャック →P.65
◉スカウト →P.61
◉ジェブラ →P.70











加護など無用。
●——ベルド



▼シャイニング・ヒル



▼マイス砦











の前に、マーモ軍がその姿を現した！
　アシュラムの率いる魔物部隊がマイス砦に襲いかかったのである。必死に抵抗するアラニア軍。そして混乱の中、ウッドを助け出しに行くパーン。人を信じることなどすっかり忘れていたウッドだけに、パーンのこの行動は心底うれしかった。

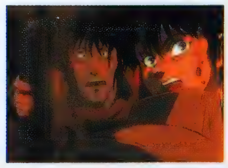
●

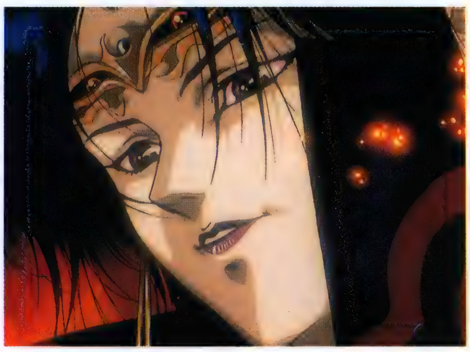
　戦況は不利であった。一緒になって戦おうとするパーンだったが、逆にジェブラから逃げるよう説得されてしまう。そして、なおも戦おうとする聞き分けのないパーンを当て身で眠らせ、砦から連れ出すギム。
　パーンが気づいた時、すでに戦闘は終わっていた。砦を見上げると、最上部にひとりの若いマーモ軍の士官が立っていた。……のちにパーンのライバルとなるアシュラムである。



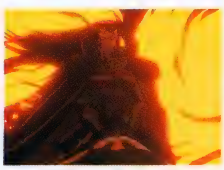


●―ジェブラ
パーン、よい騎士になれよ…。

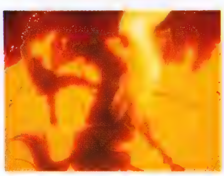




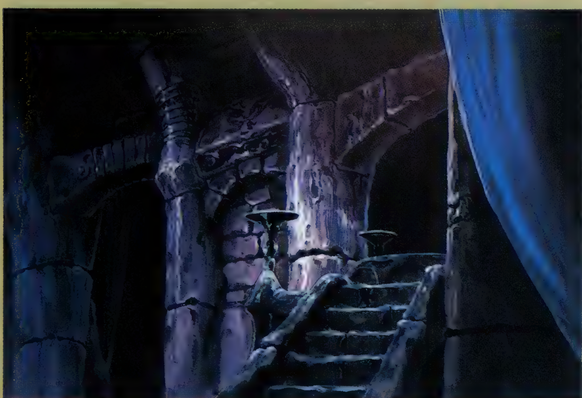



ART BOARD SELECTION

●マーモ城
●ファラリス神殿
●カノン王城シャイニング・ヒル



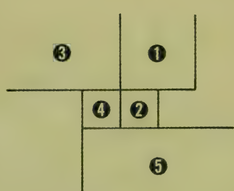












❶マーモ島にあるベルドの居城。玉座の間。ベルドはこの玉座に座り、さまざまな指示を出している。
❷同じく玉座の間。こちらは下から玉座を見上げたところ。
❸マーモ島のファラリス神殿。礼拝堂。宙に浮いている巨岩の上には祭壇がしつらえられている。
❹ファラリス神殿の内部。精密な彫刻がそこかしこに見られる。
❺カノンの王都。湖のほとりに王城シャイニング・ヒルがある。

Record of Lodoss War 4

灰色(はいいろ)の魔女(まじょ)

ディードリットとウッド・チャックを加え、パーンたちのパーティは総勢6名になった。

そしてマイス砦をあとにした彼らは、アラニアの王都アランにやって来た。パーンは砦の最後を見届けた者として、本国に報告する義務を感じていた。もちろん、だれに頼まれたというわけではない。ただ、パーンたちによくしてくれたジェブラ隊長に対する感謝の気持ちが、彼らをアランに向かわせたのだ。「ジェブラ隊長の立派な戦いぶりを伝えたい」という意識もあった。そして同時に、マーモ軍の強さを実感した者として「アラニアに、国を挙げてマーモと戦ってもらおう」と考えたのである。ロードスの異変の裏にマーモの動きがあるのを知った今、パーンたちが個別に戦ったところでたかが知れて

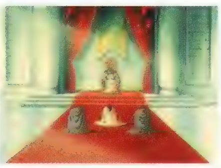
◉アラン →P.24

▼アラン城



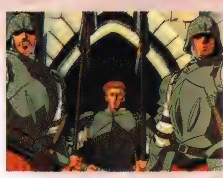
▼ヴァリス城











●決して楽な旅ではないのだ。——ファーン





▼カノン王城











いるのだ。
ところが、返ってきた答えはパーンたちが予想だにしなかったものだった。アラニアは中立の立場をとることを決めたというのだ。それどころか、パーンたちを不穏な冒険者と見なし、アランへの入都をも拒否してきたのである。
全滅したマイス砦のことを思い、猛然と抗議するパーン。だが守衛の兵士の返事は「砦ひとつで済めばよい」という、あまりにも非情なものであった。

◉

マーモ軍がカノンを攻略したという知らせを聞いたヴァリスのファーン王。彼はマーモ軍の急激な進攻に対抗するために、隣国アラニアと手を結ぶことを考えていた。
ヴァリス軍も決して弱くはない。しかし、ベルドをよく知る者として、それだけでは不十分だと感じていた。30年という長い時を準備に費やしていたベルドが、ついに侵略を開始したのだ。かなりの戦力が整っていると見なければならない。それに対抗するためにはアラニアと同盟を結び、こちらも戦力を整える必要があった。そして、モスやフレイムといった国国とも友好的な関係を保っていたヴァリスだが、それらの国とは距離があるために、すぐには同盟を結びにくい。まずアラニアと同盟を結ぶことは、当然の成り行きだった。
こうしてファーン王は、王女のフィアンナを使者としてアラニアに送ることを決めたのである。

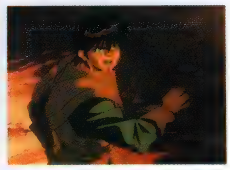
◉ファーン →P.66

◉フィアンナ →P.70

▼帰らずの森



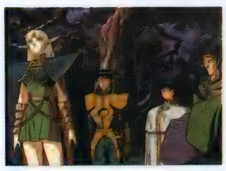


















●——ディードリット
草木の守護者、森の王よ
閉ざされし聖なる都の扉を開き
我らを迎え入れよ…。

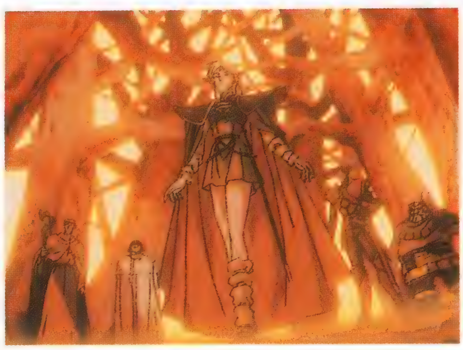
















アランへ入ることも許されず、国は中立の立場をとるというアラニア国王カドモス7世に失望したパーティの一行は、街道沿いを南下していた。次なる目的地はヴァリスの王都ロイド。ファーン王を頼ろうと考えたのだ。しかし短時間で、なおかつマーモ軍に遭遇せずにロイドへ行くためには、帰らずの森を抜ける必要があった。

◉帰らずの森
→P.24

　無事に出て来た者がいないと噂される帰らずの森。ウッドの制止も聞かず、森を抜けると言い張るパーン。そんな彼の決意の堅さを知ったディードは、ついに森の正体を明かす。そこは妖精界と呼ばれる世界で、ディードの生まれ故郷でもあったのだ。だが、そこを通過しようという者には注意すべきことがあった。森の木々は、侵入者が強い感情をあらわにするとそれに反応し、排除しようと襲いかかってくるのだ。だから、森の中では何人も心を穏やかに保っていなければならない。

◉

　帰らずの森は、人間の住む世界とはまったく別の世界だった。流れている時間の速ささえ異なっていた。さらには、心の奥底にある願望を幻として映し出してしまうというやっかいな性質も持っていた。パーンは父テシウスを見た。ウッドは辺りが砂金に変わった風景を見た。そしてギムはレイリアを見た。幻覚を見ること自体に問題はなかったが、それによって引き起こされた感情の爆発が、森の木々に襲われてしまうという結果を生んでしまったのだ。

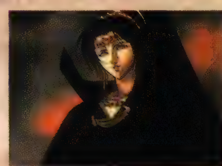
◉

ディードの助けで、なんとか森を

マーモの人間は、わずかな油断が死につながることを知っている。
●——アシュラム

▼アラニア軍の砦





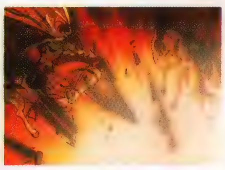


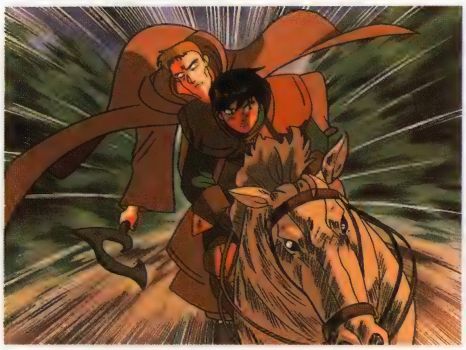


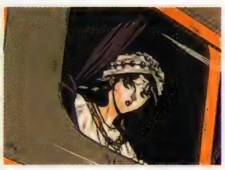














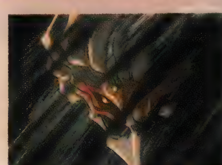


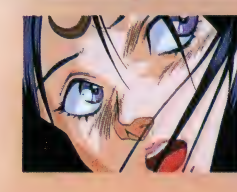
▼帰らずの森の西

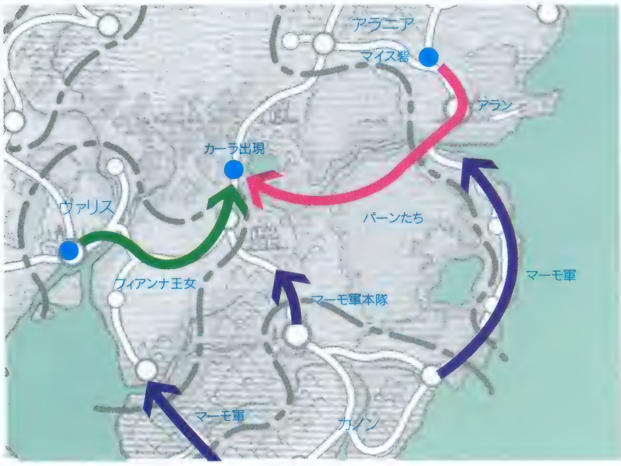






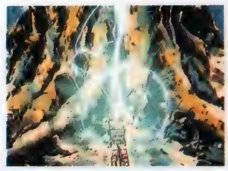
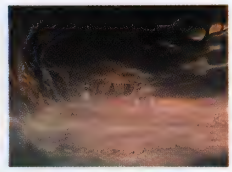
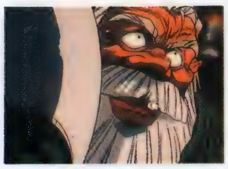
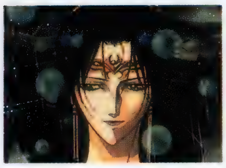






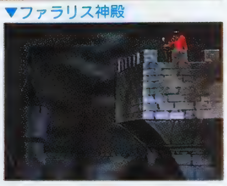
抜け出したパーティ。しかし、一息つく間もなく、彼らは炸裂する爆発音を聞いた。カーラがフィアンナを襲撃しているところに出くわしたのである。襲われているのがヴァリスの王女であることを知った彼らは、すぐさまカーラに立ち向かっていった。だが、パーンたちでは太刀打ちできないほどカーラの力は強大だった。それでも彼らはあきらめなかった。そんなパーンたちの姿に何を思ったのか、カーラは勇気に対するほうびだと言ってフィアンナを返すとその場から立ち去った。

戦いの間、ぼうぜんと立ち尽くしていたギム。彼はカーラにレイリアの姿を見ていた。

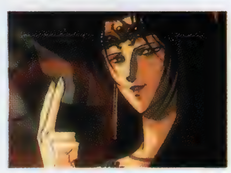
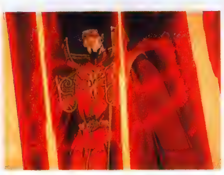









▼ファラリス神殿






ART BOARD SELECTION

●アラン城
●帰らずの森
●森
●カノン王城シャイニング・ヒル



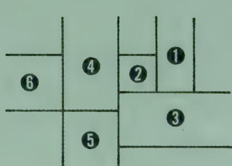












❶アラニアの王都、アランにあるアラン城。パーンたちはこの橋を渡って城内に入ろうとするが、守衛に阻まれることになる。

❷帰らずの森の入り口。帰らずの森への入口は、ディードリット以外には見つけられない。

❸帰らずの森近くの森。アラン城をあとにしたパーンたちが歩いていた場所である。

❹カノン王城、シャイニング・ヒルの全景。

❺カノン城の広間。玉座も見える。作中で玉座に座っていたのはカノン王ではなく、ベルドであった。

❻夜のカノン城。

砂漠(さばく)の王(おう)

Record of Lodoss War 5

フィアンナをカーラから辛くも守り抜いたパーンたちは、ヴァリスの王都ロイドにある聖王宮で、ファーン王に謁見することを許された。これが運命だったのか、王と直接話をする機会が得られたのである。

●

その頃、フレイムのカシュー王はわずかな側近を従えただけで、ヴァリスに向け馬を走らせていた。そこに舞い降りてきた3匹のワイバーン。モスのドラゴンライダー、ジェスター公爵たちである。彼らはモスの守護神こと金竜マイセンの託宣により、北の国境へ偵察に行く途中であった。カシューとジェスターは、ともに来たるべきマーモとの戦いに思いを馳せると、厳しい表情のまま再会を誓って別れた。

なおも馬を走らせるカシューの目

●聖王宮 →P.30

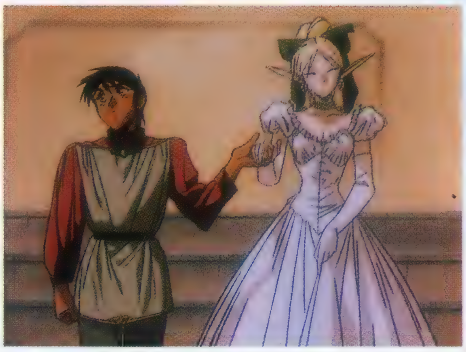
●カシュー →P.66

●ワイバーン →P.66

●ジェスター →P.66


▼ヴァリス城

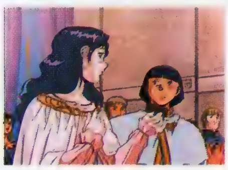

▼ヴァリス城




▼フレイム―ヴァリス国境付近









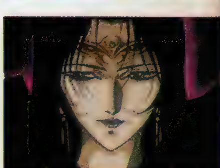


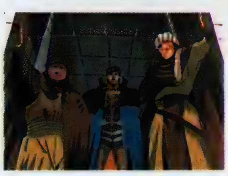














ロードスを差し上げようか。
●——カーラ



の前に、ひとりの女性が現れた。カーラだ。突然彼女はカシューに「ロードスを差し上げようか」と持ちかける。だが、ただの傭兵から一国の王に成り上がったカシューだけに、彼が信じているのは己の力だけなのだ。カーラのような正体がわからない者に、心を許すはずはない。カシューの拒否にあうと不可解な笑みを残し、彼女は風のように消え去った。

◉

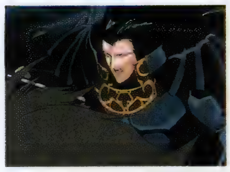
聖王宮の大広間では、出陣を前に盛大な宴が催されていた。今回の戦争は今までの小競り合いとはわけが違う。それだけにだれもが不安を押し隠し、楽しいひと時を過ごそうとしていた。エトがフィアンナに気に入られ赤くなっていたり、パーンとディードがパーティ用のドレスに着替え衆人の注目を浴びていたりと、宴は刻々と華やかさを増していた。

だが、ウッドは浮かない表情を見せていた。世界が違うとばかり、ひとり宴から抜け出すウッド。彼は城内の兵舎に行くと、兵士たちとばくちを始めるのであった。

ギムもまた、浮かない顔をしていた。彼はひとりでバルコニーへ出ると、酒をあおった。レイリアに生き写しだったカーラのことが頭から離れないのだ。そのため、いくら酒を飲んでも楽しめずにいた。

吟遊詩人が登場して、静まり返る大広間。彼はリュートを奏でながら、朗々たる声で魔神戦争のサーガを歌い始めた。会場のだれもがうっとりと聞きほれるなか、ファーン王だけは複雑な表情を見せていた。

▼ヴァリス北の砦









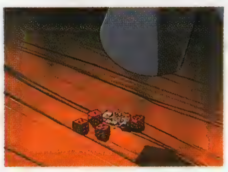
▼ヴァリス城



互いの再会の誓いとなることを祈って。

●——ファーン

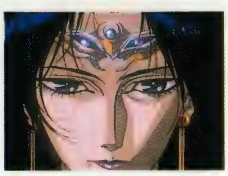








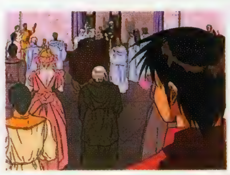














ヴァリスの北に位置する国境警備軍の陣に攻め入るアシュラム隊。彼らはマイス砦を落とした後、着々とヴァリス領内へ侵略の歩を進める。

●

サーガが終わるのと時を同じくして大広間に入ってきたカシュー。彼は人々の尊敬と羨望のまなざしに気づかぬ様子でファーンのもとへ歩いて行く。それを目を輝かせて見つめるパーン。そんなパーンが面白くないディードは、実力行使とばかりに彼の腕をつかみ、強引にワルツを踊り始める。

不格好ながらもなんとか踊るパーンに向け、初めてうれしそうな表情を見せるディード。だが、カシューにぶつかったことがきっかけとなり、パーンの意識はまたしてもディードからカシューに向いてしまう。カシュー王と話すことができ、大喜びするパーンを横目に、ディードはひとりバルコニーへ……。

そんな彼女の様子を見たギムは、ワインの入った杯を無言でディードに差し出すのだった。

●

偵察から戻ったジェスターを交え、会議をする首脳陣。この時点で、ヴァリス、フレイム、モスという3カ国による対マーモ連合軍の共同戦線が成立した。

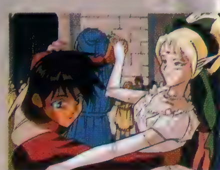
カシューに対しても、ある時は力になると言い、またある時は囚人ナバを使って殺そうとするなど、不可思議な行動をとるカーラ。マーモ軍についていながら、カシューやパーンにも興味を示す彼女の行動は、なぞに包まれたままである。

ファーンはこの一件を聞くと、カ



●——カシュー
お手柄の勇士が
これほどの若者とは。

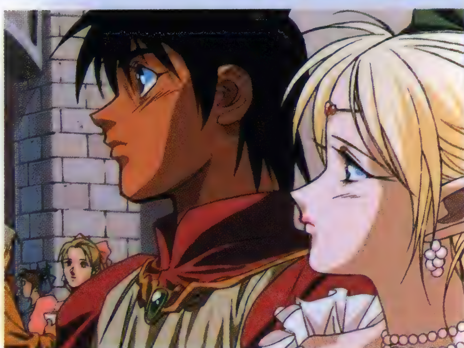













ーラの正体を探るためにウォートの住む館に使者を送ることを決めた。ウォートは「モスの大賢者」と呼ばれ、ロードス一の物知りとして知られる人物。カーラのことを知っている者がいるとすれば、それは彼をおいてほかにないと予想された。

時期が時期だけに、だれを使者にするか悩むファーン。だがこれは、カシューの推薦によりパーンたちに決まった。大役を任せられた緊張と興奮でうち震えるパーン。彼の目は輝いていた。

◉ウォート→P.68

◉

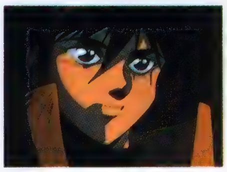
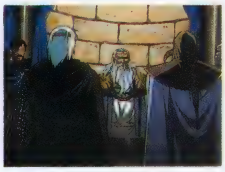
ファーン王との戦いの時を待ち切れないかのようにオーラを発するベルドの「魂砕き」。そして、それに呼応してオーラを発するファーンの「法の剣」。……決戦の時は近い！

◉魂砕き→P.67
◉法の剣→P.66



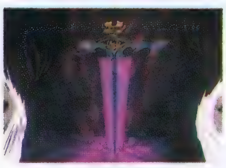


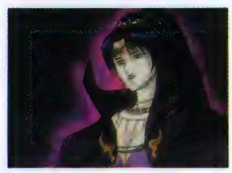
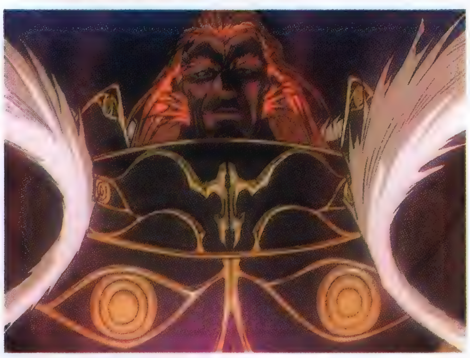




●――カーラ
お力になりましょう、ロードスのために。






ART BOARD SELECTION

●ヴァリス城

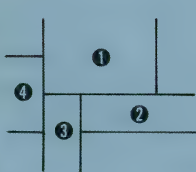












❶ヴァリス城の全景。ロードスでも一、二を争うほどの立派な城である。城主はファーン王。
❷ヴァリス城のロングショット。
❸ヴァリス城の謁見の間。非常に天井が高いのが特徴的である。パーンたちはここで初めてファーン王に謁見することになる。
❹ヴァリス城の夜景。あちこちの窓から明かりがもれている。

Record of Lodoss War

六英雄

その光　六英雄と人は言う
ひとりは騎師
白き鎧に聖なる剣
ヴァリスが王はファーンなり
ひとりは戦士
魔神を討ち心奪わる
マーモが皇帝　ベルドと知る
ひとりはドワーフ　今は滅びし
石の国　忘る事なき
終わりの王　フレーベ



◉ニース
大地母神マーファを信仰する司祭。魔神からロードス島を守るため、アラニアからやって来た。のちにマーファ神殿の最高司祭となる。

◉ウォート
若き天才魔術師。ベルドとともに傭兵をしていたが、ロードスの平和のために魔神戦争に参加する。のちにモスの大賢者と呼ばれる。

◉ベルド
魔神にとどめをさした戦士。剣の腕はファーンと互角かそれ以上。のちにマーモの皇帝となり、武力によるロードス制覇をもくろむ。

ひとりは魔術師
知識の泉
モスが大賢者ウォート
ひとりは神官
母なる大地を守りしは
清きマーファ　神官ニース
そして最後は
魔法の戦士
名も無く去った
光がひとつ……



◉ファーン
神聖王国ヴァリスの騎士。若くして騎士隊長を務めるなど人望も篤い。むろん、剣の腕もかなりのものである。のちに、ヴァリスの王となる。

◉フレーベ
南のドワーフの族長で「鉄の王」として知られる。彼は自分の国を魔神に滅ぼされ、復讐を誓っていた。魔神との戦闘後の消息は不明。

◉魔法戦士
名も告げずに立ち去ったといわれている魔法戦士。彼女のことはウォートが少し知っているだけ。その正体はほとんどなぞに包まれている。

英雄戦争から､さかのぼること約30年、野心を持った小国の王が「もっとも深き迷宮」に封印されていた魔神を解放したことがあった。その王は、魔神の力を借りてロードスを征服しようと思ったのだ。ところが自由の身になった魔神は、彼の言いなりにはならなかった。魔神は自分を解放してくれた王を殺すや、縦横無尽に暴れまくったのである。魔神の通り過ぎたあとには、何も残らなかった。生きとし生けるものはすべて死に絶え、形あるものはすべて破壊され、ロードス全土は恐怖の底に突き落とされた。

魔神に対抗するべく、ロードスに住む人間、エルフ、ドワーフらが種族間の確執を乗り越え、一致団結して立ち向かった。彼らは数を頼みに、何度も何度も繰り返して魔神に向かっていった。だが、魔神の力はあまりにも強大であり、彼らの力をもってしても倒すことはできなかった。犠牲者は増える一方であった。

ロードス島の住人たちは最後の手段として、精鋭部隊を送り込むことにした。まだ生き残っていた者の中から力のある者だけを厳選し、魔神討伐隊を結成したのである。

討伐隊と魔神との戦いは熾烈を極めた。が、さすがの魔神にも最後を迎える時が近づいてきた。しかし100名いた討伐隊も、ひとり、またひとりと倒れていき、すでに6名を残すのみとなっていた。そして、ついに戦士の剣が魔神の胸を貫き、長い戦いに終止符が打たれたのである。

人々はこの戦争のことを「魔神戦争」と呼んだ。そして最後まで戦い抜いた6名を「六英雄」と呼び、称えたのだった。

Record of Lodoss War 1

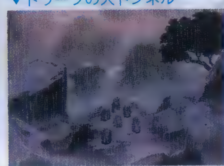
伝説(でんせつ)への序章(プロローグ)

ウォートの館へ行くには、モスの山中にある「ドワーフの大トンネル」を通るのが近道だった。

　ドワーフの大トンネルとは、六英雄のひとりである、フレーベを長とする南のドワーフ族の住居のことをいう。もっとも、彼らは30年前の魔神戦争の際にすべて死に絶え、トンネルは現在モンスターの住みかとなっていた。しかし今でもそこかしこに残っているドワーフの手によって作り出された彫刻や細工物は、どれも素晴らしい美術品であった。

　ドワーフとエルフの仲が悪いのは今に始まったことではない。とはいえ、生理的にこのような場所が性に合わないディードは、ついドワーフの悪口を言ってしまう。ギムもまた、南のドワーフ族の出身ではないものの、ディードの言葉に必要以上に激

●ドワーフ →P.60
●大トンネル →P.68
●フレーベ →P.33
●ドワーフとエルフ →P.60



▼ドワーフの大トンネル



●――パーン

俺は、自分がやりたいからやってるだけだ。べつに、無理について来てくれなくてもいいんだぜ。

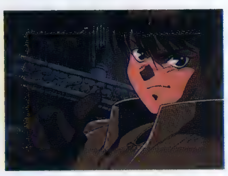


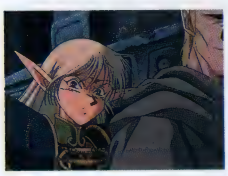
















しく反論してしまう。あわてて両者の仲裁に入るエト……。つらい旅にみんなもイライラしていたのだ。

ところがそんな時、突如としてガーゴイルが襲ってきたのである！　石像だとばかり思っていたパーンたちは不意をつかれたが、すぐさま態勢を立て直すと剣で応戦した。しかし、魔法生命体であるガーゴイルは剣で倒すことはできない。この場を救ったのはソーサラーのスレイン。彼は呪文を唱えると結界を作り出し、そこに触れたガーゴイルを片っ端から弾き飛ばしていったのである。

◉ガーゴイル
→P.74

◉

警戒を続けながらもパーティは、トンネル内の美術品に目をやる余裕が出てきた。ウッドが未完成の石像を見て「惜しいねぇ。完成してりゃいい値で売れるのによ」とつぶやけば、ディードは首飾りを身に着け、パーンに見せてみたりする。

彼らの旅は、順調そうに見えた。

◉

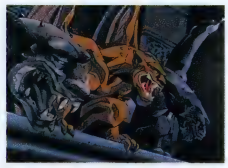
その頃、彼らの目的地であるウォートの館には、ある人物が訪れていた。カーラである。しかしウォートは、本人から聞かされるまで彼女の正体がわからなかった。それもそのはず、彼の記憶にある人物とはまったく違う姿をしていたからなのだ。

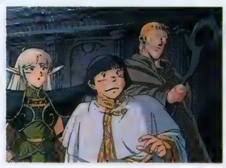
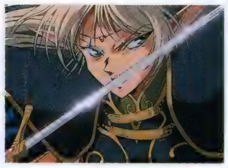
◉ウォートの館
→P.44 P.68

魔神戦争の後、六英雄のひとりとうたわれながら、ウォート以外の者に自分の名前すら告げることなく立ち去った魔法戦士がいた。それが自分だと言うのだ。

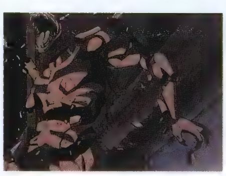
驚くウォートにカーラは「肉体など歴史の中では時代を映すドレスでしかないわ」、そう妖しく語りかけるのであった……。

●──カーラ
肉体など歴史の中では時代を映すドレスでしかないわ。








▼ウォートの館





暗い道が、えんえんと続くドワーフの大トンネル。退屈してきたディードは、通路のわきにある祭壇に祭られていた装飾品に何気なく手を触れようとしていた。ギムが警告したのだが時すでに遅し！ 手が離れない!? 祭壇の周囲から岩が飛び出してディードの体を固定すると同時に足元にたて穴が出現した。そして、助けに入ったパーンもろともディードは、そのたて穴の中に消えた。

◉

パーンとディードは地下にいた。どうやらこれは防犯用のトラップではなくエレベーターだったらしい。だがその仕掛けも壊れてしまい、もとの場所に戻ることはできなかった。

改めて周りを見回したパーンは、そこが真っ暗闇でないことに気づいた。光り苔のおかげで、ほんのりと明るかったのである。ディードが光の精霊を呼び出すと、周囲は一気に明るくなった。神話の時代を描いた壁画に興味を抱いたパーンは、ディードから両軍の力が強すぎたために神々が滅んだことを聞かされると、「本当に強ければ戦う必要がなかったんじゃないか？」と素朴な疑問を口にする。そんなパーンを不思議そうな、そして興味深げな目でディードは見つめた。

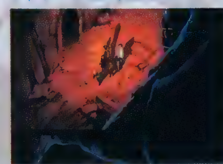
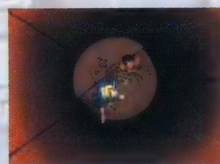
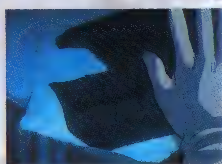
◉

パーンたちと別れてしまったエト、ギム、スレイン、ウッドの4人は、パーンたちが自力で出口にたどり着くことを願って進んでいた。しかし、ギムはディードのエルフとしての能力をかっていた。彼女なら空気の流れで出口を見つけられると信じていたのだ。疑問をはさむウッドに「能

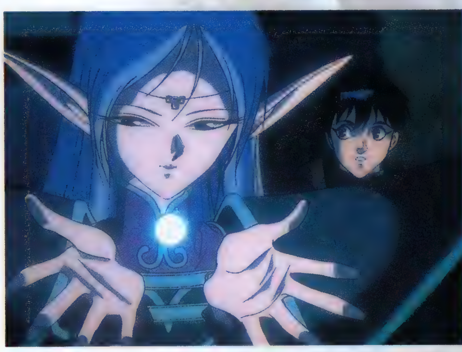
◉光の精霊 →P.79

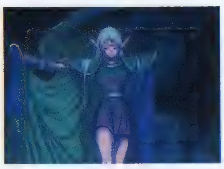
◉神話の時代 →P.2

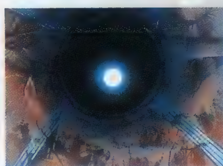
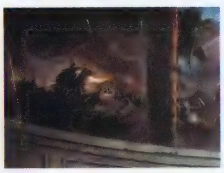
▼ドワーフの大トンネル

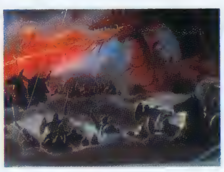




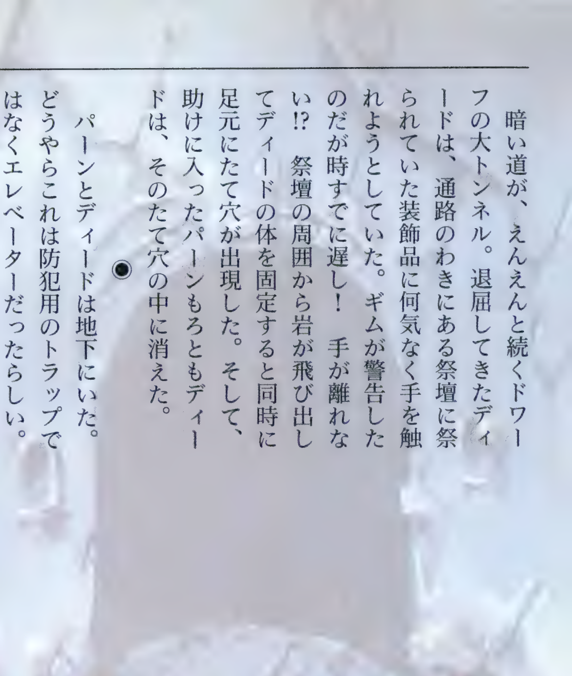








●——ディードリット

人間てわからないわ。で、そこんとこが面白いんだけどね。

力のあるなしを判断するのに、いちいち感情を加えるのは人間だけじゃ！」と答えたギムの言葉には、種族を越えた信頼感が満ちていた。

●

ギムの言った通り、ディードは風の精霊を呼び出し、すぐに出口を見つけた。しかし、出口の前に住んでいるアースドラゴンに見つかってしまった！　逃げる場所もなく、戦う決意をするパーンとディード。だがドラゴンはとてつもなく強かった。

万事休す！……だがその瞬間、スレインの魔法が間に合った。戦いの物音を聞き、急いで駆けつけたのだ。

ドラゴンとの戦闘はパーティ6人全員の活躍でなんとか切り抜けることができた。そして激しい戦いののち、トンネルの出口からは、明るい光が差し込んでいた。

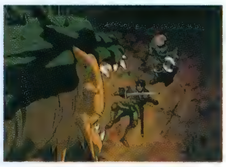
◉風の精霊 →P.79

◉アースドラゴン →P.75

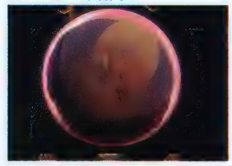


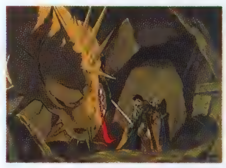
●──ギム

ドワーフにはドワーフの戦い方があるんじゃ！

▼カーラの水晶球



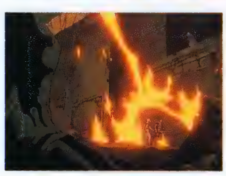







▼ウォートの館








ART BOARD SELECTION

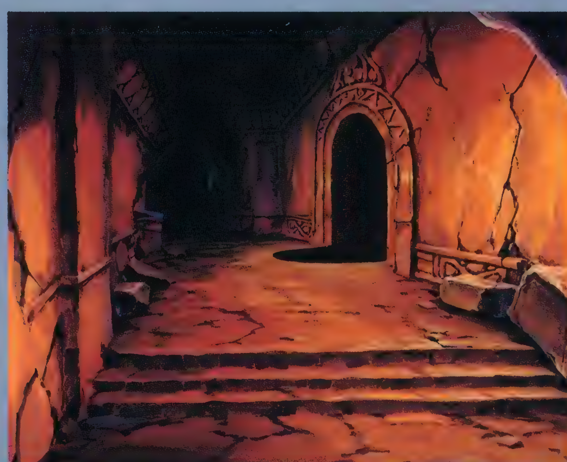
●モス地方
●ドワーフの大トンネル

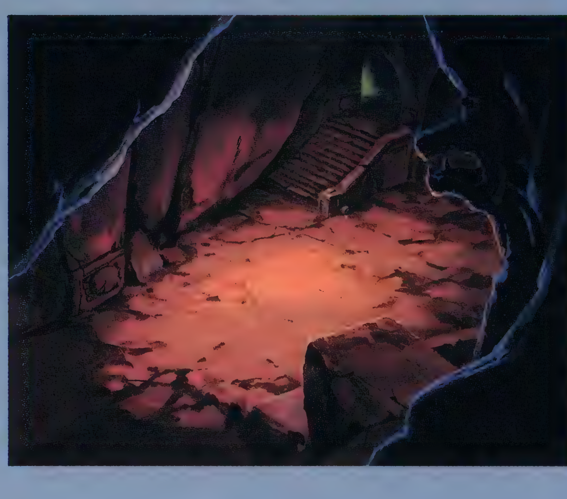












❶ドワーフの大トンネル近くの山地。モスには、このような険しい山々が存在する。
❷ドワーフの大トンネルの入口。
❸ドワーフの大トンネル内。メインストリート。
❹ドワーフの大トンネルの入口近く。パーンたちはここでガーゴイルに襲われた。
❺ドワーフの大トンネル内の通路。
❻同じく、ドワーフの大トンネル内の通路。

Record of Lodoss War 6

暗黒王の剣（あんこくおう／けん）

ウォートの館にたどり着いたパーンたちに、彼はカーラについて知っていることを話してくれた。

信じ難い話だが、彼女は500年もの間生き続けてきた古代魔法王国の生き残りなのだという。そしてロードスが大きく揺れるたびに姿を変えては現れ、彼女の語るところによれば、その強大な力でロードスが滅ぶのを防いできたというのだ。

その後、ウォートはドワーフの大トンネルの入口付近までパーンたち全員を瞬間移動させた。彼ならではの強力な魔法を使ってくれたのだ。

パーンたちは、そこで自分たちが乗って来た馬を見つけて帰途についた。

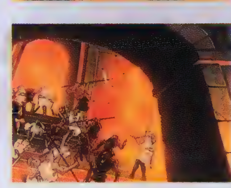
しかし、ヴァリスの首都ロイドに向かう途中、パーンたちは、マーモ軍に襲われた村の焼け跡を見つけ、

◉古代魔法王国 →P.57



▼アラニアの砦



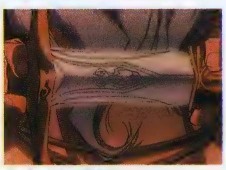








▼ヴァリス城



▼ヴァリス領内

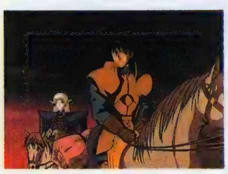


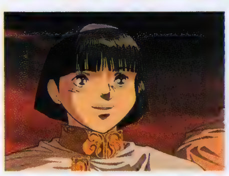
●——ベルド

やられる者を犠牲と思うな、盾と思え。















その惨状にあぜんとする。苦しげにうめき声をあげる重傷者がそこかしこにいたのである。ここで負傷者を助けるため、エト、スレイン、ギムの3人は村に残ることになった。
　マーモ軍には、アシュラム隊のほかにもダークエルフやゴブリンロードを隊長とする数多くの部隊がある。ザクソンの村をゴブリンが襲ったのも、じつはこの村同様これらの部隊のひとつによる襲撃だったのである。

◉

　マーモ軍の進撃はとどまるところを知らなかった。背後の砦を落としてまわっていたアシュラム隊も本隊に合流した。マーモ軍はついにロイド近くの砦まで押し寄せて来たのだ。
　この砦を守る兵は、強者ぞろいであった。だが破壊の限りを尽くすマーモ軍の前に、ヴァリス軍はなすすべもなくやられてしまう。その力の差は圧倒的だった。
　砦の落ちた夜、マーモ軍の野営地では、盛大なかがり火を囲み、酒を飲むマーモ兵の姿が見られた。
　テントの中でベルドの指示を受けていたアシュラム。外の騒がしさにベルドに一礼してテントから出ると、部下のリーモスがダークエルフと剣を交えている現場に出くわした。ピロテースにちょっかいを出したリーモスが、調子にのってダークエルフにまでケンカをふっかけたらしい。だが力の差は歴然としていた。苦々しく思いつつ彼を助けるアシュラム。次の瞬間リーモスを殴り飛ばすと、「覚えておけ、己の力量を知らぬ愚か者は我が隊にはいらぬ」そういって立ち去った。

◉ピロテース
→P.71

▼ヴァリス城



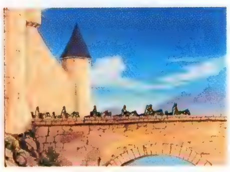


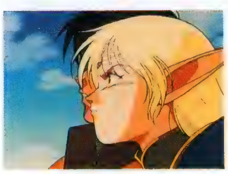












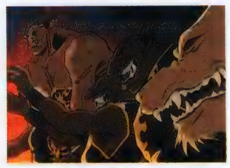




●――カシュー
パーン、待っているぞ。

▼アラニアの砦

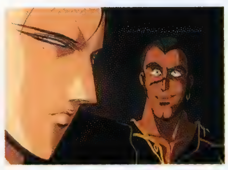












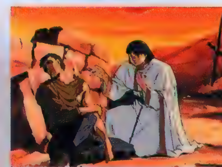


無事に聖王宮に到着したパーンたちは、すぐさまファーン王にカーラについての驚くべき情報を伝えた。
　このパーンの功績を称え、ファーンは彼に聖騎士の鎧を贈ろうとする。しかしパーンにとっては、父の鎧こそが聖騎士の鎧以上に大きな存在だった。結局、カシューの案で盾だけをもらうことにした。誇らしげに盾を掲げるパーン。
　ウッドはそんなパーンに不快なものを感じていた。彼の目には、大義名分のためには人殺しをも辞さないというようなパーンの姿が、非情なものとして映っていたのだ。ウッドのそんな追求に、何も言い返せないパーン。果たして自分は間違っているのだろうか？　彼自身には、まだその答えを出せない問いであった。

◉

　本隊の出陣を翌日に控え、ファーン王はパーンを自室へと招き入れた。そして本隊との同行を許可するとともに、パーンの父テシウスの話を始めたのである。テシウスは、砂漠の小さな部族との盟約でいけにえにされそうになった王女フィアンナの命の恩人だった。彼女を助けるために彼は国の禁を破り、聖騎士の地位を捨てた。そうすることで国とファーン王とを助けたのである。
　パーンは、父が信じていた通りの人物だったことを知った。
　バルコニーでひとりもの思いにふけっていると、ディードがやって来た。そしてパーンに寄り添うように座ると、リュートを弾き始める。明日は戦場、大切な人を危険な目に合わせたくない。そう思ったパーンは、彼女にここに残るよう切り出す。し

▼ヴァリス領内の村





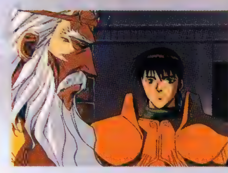


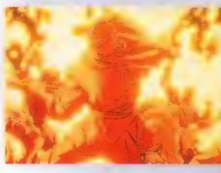


●わしはあの時ほど王という己の立場を呪うたことはない。——ファーン

▼ヴァリス城



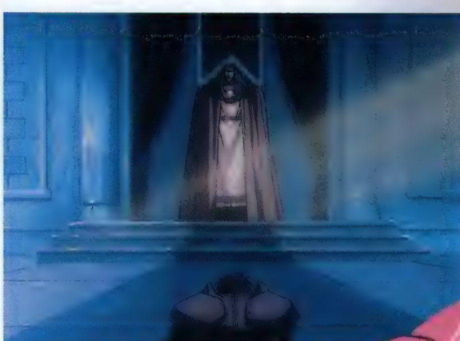










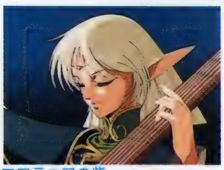


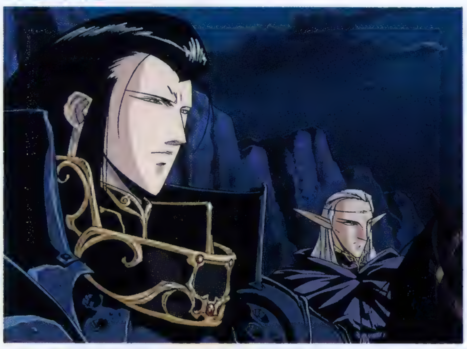




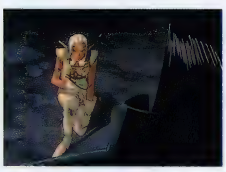


▼アラニアの砦









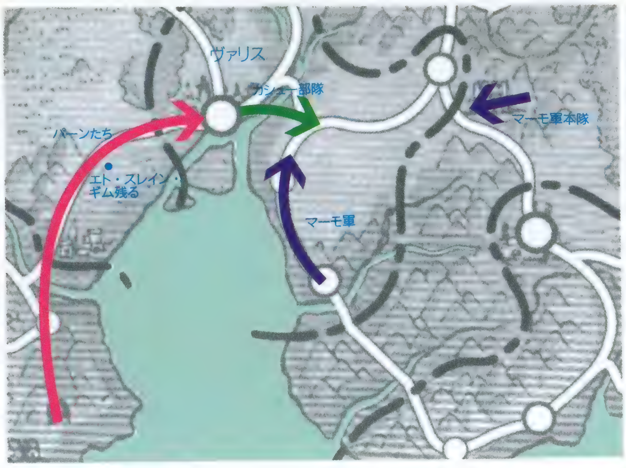


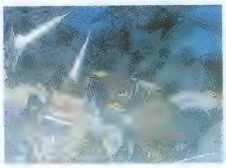
かしディードはそれを拒否した。なおも食い下がるパーンに「私はあなたの後ろを守っているわ。いつでも」。そう言ってリュートに熱中するふりをするディードだった。

◉

奇襲をかけるべく行動を開始したアシュラム。彼につき従う決意をしたピロテース。カーディスに「最高の貢ぎ物ができますぞ」とつぶやくバグナード。テント内で「魂砕き」を見つめるベルド。自らの屋敷内で、今後の展開を興味深げに見守るカーラ。先鋒として戦闘に突入したカシュー。出陣を控え、民衆に応えるファーン。それを心配そうに見つめるフィアンナ。

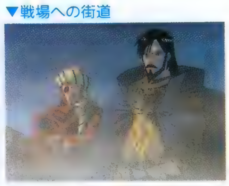
それぞれの思いを抱いて、今、ロードスが揺れる。



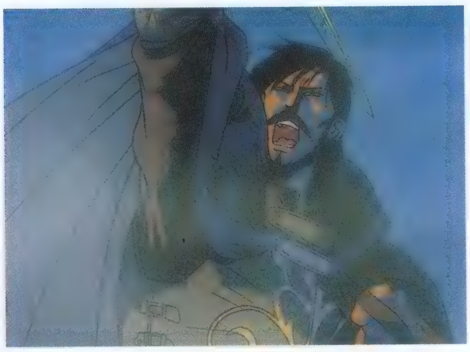




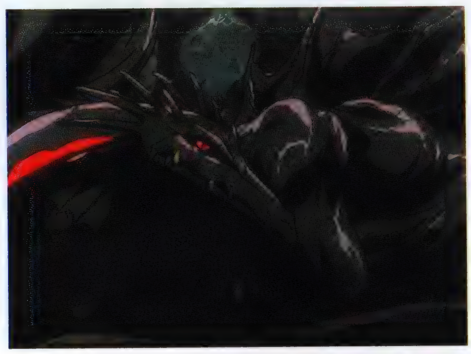
▼戦場への街道





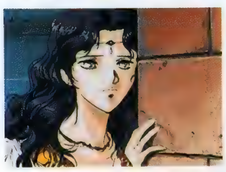




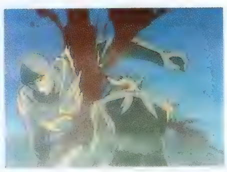


▼ヴァリス城











▼カーラの館







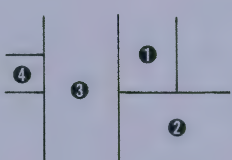
●ウォートの館











❶モスの大賢者ウォートが住んでいる館。険しい山の中に建っている。
❷ウォートがふだんいる部屋を上から見たところ。あちこちに魔術書や巻き物、魔法のアイテムなどが置かれている。
❸ウォートの館の内部。かなり複雑な構造をしている。
❹ウォートの部屋にあったブックエンド。ドラゴンをかたどった精密なもので、ドワーフの手によって作られたと思われる。

英雄戦争（えいゆうせんそう）

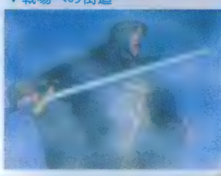
Record of Lodoss War 7

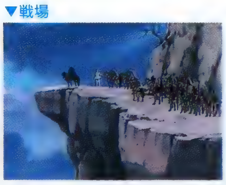
ついに戦いの時を迎えたファーンとベルド……。この戦争は六英雄のうちのふたりが袂を分かって戦ったことから、後の世に英雄戦争と名づけられることになる。

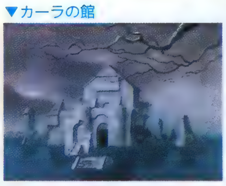
●

真っ先に激突したのはマーモの魔物部隊とカシュー隊であった。戦闘のさなか、「にらみ返せ！　叫べ！　威嚇しろ！」魔物のことを野獣と同じように考えろと叫ぶカシュー。姿形が人間の兵士に似てはいても、その本性はケダモノと同じ。ふだん行なっている人間相手のけいこと同じ感覚で戦ってはいけないのである。

援軍としてパーンたちはカシュー隊に合流した。最初はギム、次にジェブラ、そしてカシューの手ほどきをも受けて剣技が上達したパーンも、貴重な戦力として活躍した。そんな


▼戦場への街道


▼戦場


▼カーラの館







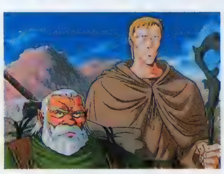


●――アシュラム
獲物は狩場に追い込むのが常識。










▼ヴァリス領内の村

●――ギム
戦いがロードスを救うだと、バカな…。



彼が、マーモ兵に一瞬のすきをつかれピンチに陥ってしまう。死を覚悟したパーンを助けたのはウッドだった。人殺しがいやだといっても、やはり彼もパーティの仲間なのである。自分がやらねば逆に仲間がやられてしまう。きれいごとを言っていられない状況……戦争の中にすべての思惑が巻き込まれていった。

◉

カシュー隊のもとに続々と集結する反マーモ軍。パーンには戦況は自軍に有利に感じられた。だが、辺りを覆っていた霧が晴れた時、それが間違いであることに気づかされた。ヴァリス軍のいる場所は、岩山に囲まれて、すり鉢状になった荒れ地の底の部分だった。マーモ軍はそれを見下ろすように、周りを取り囲んでいる。まさに袋のネズミであった。

◉戦場 →P50

◉

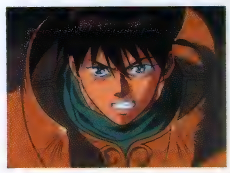
焼け跡の村にいても、エトはパーンたちのことが気になってしょうがない。そんな彼にスレインは「今さら止めることができないのなら、嵐の中に飛び込むか避けるか、ふたつにひとつです」そう言って彼をパーンのもとへ送り出す。人一倍争いを嫌うスレイン。彼は悲惨な村の状態を目の当たりにして、戦争の非道さをかみしめていた。

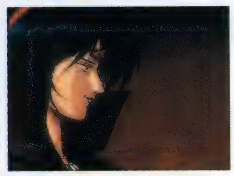
エトの姿を見送りながら、ギムは「戦いがロードスを救うことにはならないはずだ」と吐き捨てるように言う。それに対してスレインは「我々も戦いです。パーンたちとは違った形の……」と静かに答えた。

▼ウォートの館



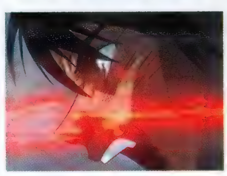




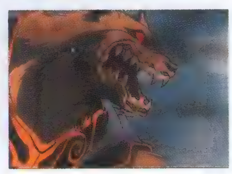


▼戦場



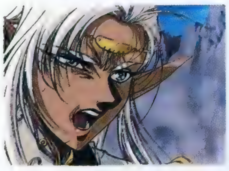






●—アシュラム

剣はオモチャではない、こう使うのだ。





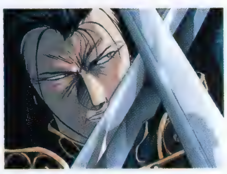


















30年前には魔神を打ち倒すべく力を合わせ、六英雄と称えられたファーンとベルド。しかしその後、ひとりは力によるロードスの征服を企て、もうひとりは平和なロードスを作るべく統一を夢見た。両者が理想を現実のものとするためには、どうしても対決を避けては通れなかった。

◉

ウォートは水晶球を使い、自分の館からこの戦いを見ていた。そして、それと同時にもうひとつのことを考え続けていた。もうひとつのこと……それはカーラのことだった。彼女の行動は本当にロードスのためになっているのか。それはウォートにもよくわからなかった。

そんな時、水晶球にパーンの姿を見つけた。そして彼はパーンの真剣な目を思い出し、ついに結論を出した。カーラを倒すべきである、と。

魔法を使って、パーンに語りかけるウォート。彼は額のサークレット◉こそがカーラの本体であり、それを破壊しなければ決してカーラを倒せないことをパーンに伝えた。

◉サークレット →P.68

それまでカーラを「マーモに荷担する魔女で、ヴァリスの敵」だと考えていたパーン。しかし彼女はそれほど単純な存在ではなかった。愛するロードス島を存続させるために自らをサークレットに封じ込め、今まで生き続けてきたのだ。他人の肉体を次々と乗っ取りながら……。

◉

英雄同士の戦いは、ついに終焉の時を迎える。しかし、物語は両雄の思惑とは違った方向へと進んでいく。

一騎打ちの末、ついにファーンを倒したベルド。しかしその直後、い

▼戦場









●ファーン
これしか道はなかったのか。

●ベルド
統一と征服はしょせん同じこと。



▼ウォートの館



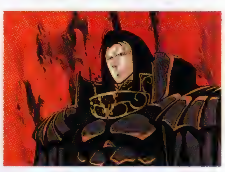


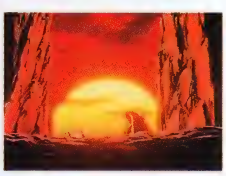


▼戦場



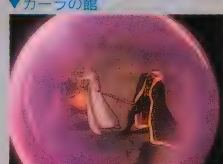








▼カーラの館





ずこからともなく飛んできた槍に貫かれ、さらに雷に打たれ、彼もまた絶命してしまう。
統一も征服も望まない者、カーラの仕業だ。
ぼうぜんとするアシュラム、不気味な笑いを浮かべるバグナード。そして意外な結末に戸惑うパーンたち。
時を同じくして同じ場所で命を落とすことになったふたりの英雄。彼らの死はとり残された者に大きな傷跡を残した。パーンに、フィアンナに、カシューに、そして魅入られたようにベルドの「魂砕き」を見つめるアシュラムに……。

◉

今、倒すべき相手がはっきりとわかったパーン。彼は仲間たちとともに決戦の場へ向けて出発した。目的地はルノアナ湖、カーラの館！

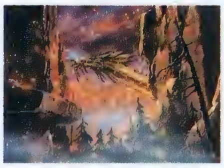
◉カーラの館
➔P.51 P.56

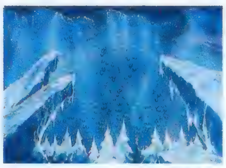




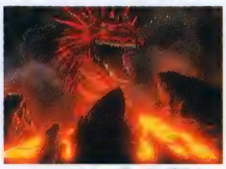


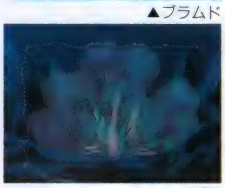



▲マイセン


▲ブラムド



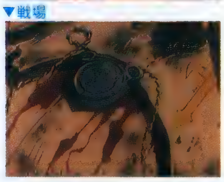

▲シューティングスター


▲エイブラ

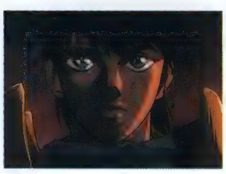
▼ヴァリス城

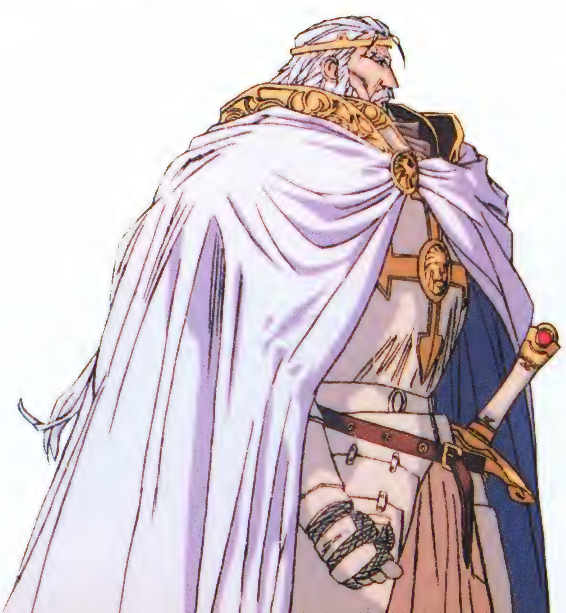


▲ナース

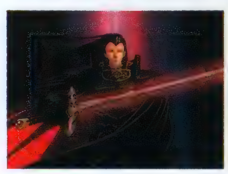
▼戦場














ART BOARD SELECTION

●英雄戦争の戦場
●ファラリス神殿
●カーラの館

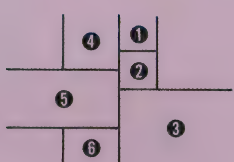


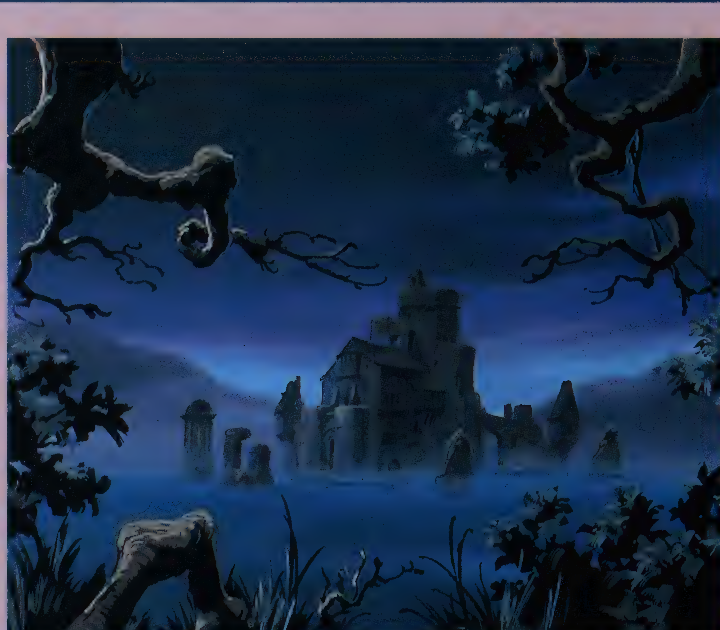












❶英雄戦争の最終決戦の場となった、山岳地帯。
❷同じく山岳地帯。
❸ファーン王らがおびき出された、すり鉢状の場所。
❹マーモ島、ファラリス神殿。エンシェント・ドラゴンの邪竜ナースも、ここに住んでいる。
❺ルノアナ湖に半分水没するように存在しているカーラの館。古代魔法王国カストゥールの遺跡。
❻カーラの館。

Record of Lodoss War 8

戦士（せんし）の鎮魂歌（レクイエム）

ロードス全土を揺るがしたマーモの暗黒皇帝ベルドとヴァリスのファーン王との戦いは、双方の死をもって終結した。だが、そこにカーラという影の力が働いていたことを知るものは少なかった。

◉

ルノアナ湖にその半分を水没させた古代王国カストゥールの遺跡。カーラがそこに住んでいることをウォートから聞いたパーンたちは、さっそく馬を飛ばしていた。

ところが、その途中で何者かの襲撃を受けてしまう。

わけもわからず応戦するパーンたち。だが戦っているうちに彼らが襲ってきた理由が少しずつわかってきた。どうやらディードをダークエルフと勘違いされ、マーモの人間だと思われていたのだ。

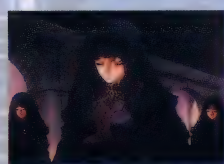
◉カストゥール王国
➔P.57

▼ヴァリス城



▼ルノアナ湖畔



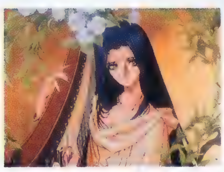












▼ヴァリス国境付近













●──ギム
レイリアはわかってくれる、必ずな…。

彼らの名はシーリスとオルソン。ふたりとも近くの村での仕事を終えたばかりの傭兵だった。傭兵は基本的には依頼を請けて初めて戦う。しかし、彼ら自身にとってもマーモは敵である。たとえ仕事を離れても、彼らのいなくなった村がマーモに襲われるのを黙って見てはいられなかったのだ。

エトを指差し「マーモにファリスの神官がいるとでもいうの?」と詰め寄るディード。誤解に気づき、謝るシーリスだったが、オルソンはすでにだれにも手のつけられない状態になっていた。彼はバーサーカーと化していたのだ! バーサーカー……。それは狂気と怒りの精霊であるヒューリーに取りつかれた人間。一度変身してしまうと、自分の意志は肉体から切り離され、敵を倒すまで戦い続けるといわれている。

自らの剣でパーンをかばいながら、彼らが敵でないことを必死に言い聞かせるシーリス。そして、彼女の叫びにこたえるかのように、少しずつ正気を取り戻すオルソン……。

◉

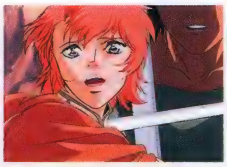
どうにかカーラの館へたどり着いたパーンたち。しかし、そこにはスレインだけが残っていた。レイリアのことを思いつめたギムが、スレインの制止も聞かずに、ひとりで館に乗り込んだあとだったのだ! あわてて館の中に飛び込んだパーンたちは、負傷したギムを見つける。「私はロードスを愛しているのだ」。カーラは魔法を使ってパーンに古代王国が滅ぶ様子を見せると、ロードスを再びこのような目に合わせたくないと語りかけてくるのであった。

◉シーリス →P.69
◉オルソン →P.69
◉傭兵 →P.61
◉バーサーカー →P.69

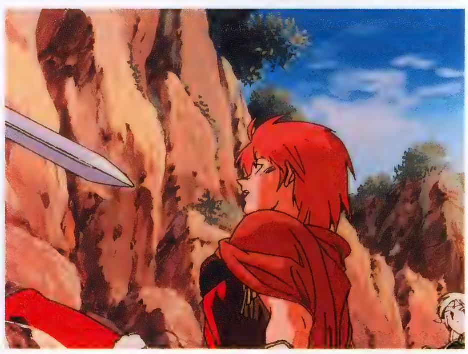




●――ディードリット
彼には狂気と怒りの精霊ヒューリーが取りついているのよ。

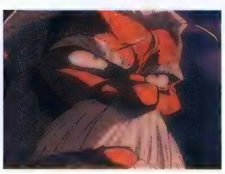





▼ルノアナ湖畔




カーラはなおも続けた。「私は故郷カストゥールの滅亡で、ひとつの結論を得た。力を1カ所に集中させてはならない。力が分散して互いにしのぎを削っていれば、完全なる滅亡は起こり得ない。だから私は小さな小競り合いをいくつも起こす……。そう、この500年の間、そうしてロードスを守ってきたのだ」。彼女にとってはベルドもファーンも、単なる道具でしかなかったと言うのである。ファーンにもベルドにも夢や野望があった。しかし、彼らの思惑を越えたところに彼女は存在していたのだ。

彼女の言葉にがくぜんとするパーン。彼は今まで信じてきたものがすべて崩れ落ちるような衝撃を受けた。カーラはそんなパーンに追い打ちをかけるように「ともにロードスを守ろうではないか」と言って手を差し伸べてきた。一瞬困惑したパーンだったが、心の中に父テシウスの姿を見出すや、すぐさま我を取り戻した。

ロードスを守ろうとする者が、人の命を勝手に操ってよいわけがない！

◉

カーラと最後の決着をつける時がついに来た！　カーラからレイリアを取り戻そうと必死に戦うギム。パーンたちもサークレットを外すすきを作るために、矢継ぎ早に攻撃を仕掛けていく。だが力の差はいかんともしがたく、逆に不利な形勢に追い込まれてしまう。やはりカーラを倒すことは無理だったのか？

しかし、レイリアを取り戻そうと一歩一歩進むギムの姿がカーラの心を揺さぶる。完全に封じ込められていたはずのレイリアの精神が、カーラを押しやって表に現れてきたので

▼カーラの館







●——カーラ
せっかく楽しみにしていたのに、ドワーフがひとりか。

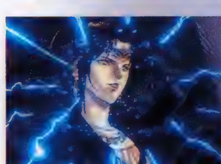




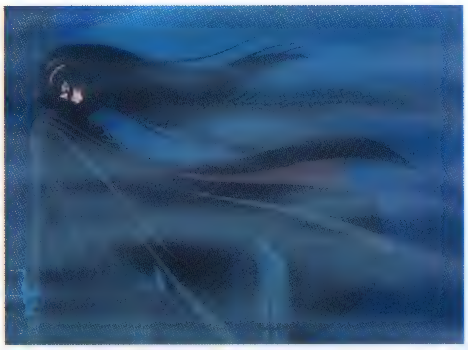


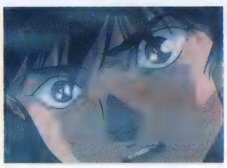






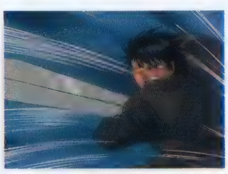














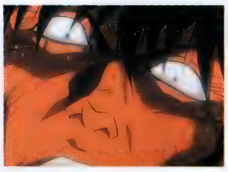
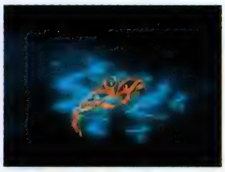


ある！ その機を逃さず、バトルアックスでサークレットを弾き飛ばしたギム。その瞬間カーラは絶叫し、パーンたちはカーラの体から何かが抜けていったのを感じた。レイリアからカーラを追い出すことに成功したのだ！

力を使い果たしたギム。だが彼は満足気に、ほほえみすら浮かべてパーンの腕の中に崩れ落ちていった。

◉

砂塵吹きすさぶ中、長いローブに身を包んだひとりの男が黙々と歩を進めていた。彼はスカウト。そして、風が巻き上げた前髪の陰に光るもの……それこそはカーラのサークレットであった！


▼ルノアナ湖畔

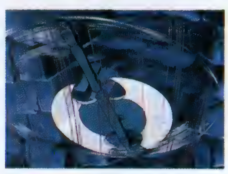


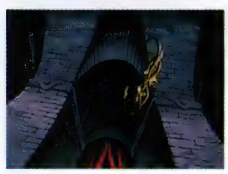

ギムは己の目的を果たせたのです、満足だったはずです。
●——スレイン










ART BOARD SELECTION

●カーラの館
●カストゥールの王城

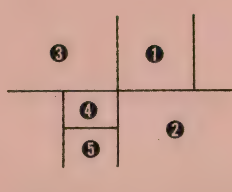












❶カーラの館、入口付近。
❷カーラの館の中にも、さまざまな彫刻が施されている。
❸カーラの館の内部。
❹カーラがパーンに見せた、古代魔法王国の王城。過去の映像である。
❺燃えるカストゥール王国の王城。栄華を誇ったカストゥール王国だったが、結局滅んでしまう。

今後の展開

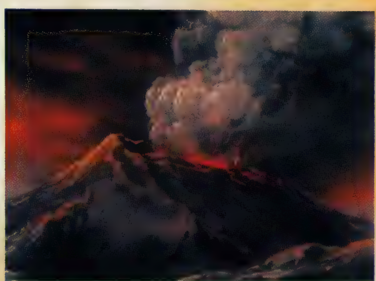
●支配の王錫

英雄戦争は終結したが、その傷跡はいたるところに残されていた。ファーンの死を悲しむ間もなく、国を復興すべく活動を開始したヴァリス。ベルドの統制から解き放たれ、野性に戻ったモンスターが徘徊するマーモ。そしてパーンは、自国フレイムの民のために火竜山の魔竜討伐へ出かけたカシューを追うことを決意する。だが、ほかにも火竜山を目指している者がいた。ベルドの遺志を継ぎ、ロードス制覇をもくろむアシュラムであった！ 物語は魔竜シューティングスターが持つ「支配の王錫」をめぐり、新たなる展開を迎える。





















Lodoss GUIDE



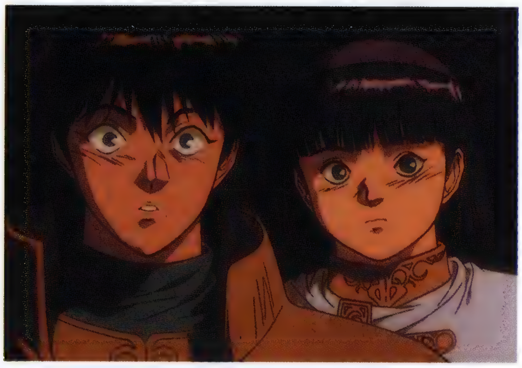
Character

Monster

Magic

Lodoss Character
キャラクター

パーン、ディードリット、エト、ギム、スレイン、ウッド・チャック。
彼らは「冒険者」という言葉でひとくくりにできますが、
種族やクラス（職業のようなもの）は異なっています。
ここではその種族やクラス、そして各キャラクターの紹介をしましょう。


◀パーンとエト。ふたりとも種族は、人間

◉種族

●人間

大昔から現在に至るまで、ロードスの世界においてもっとも数多く存在している種族です。

人間とは、物質界（パーンたちが生活している世界）の主となるように神が自らの姿を模して創造した種族です。神々の戦いが物質界で行われた時、神と一緒に戦ってくれる戦士にするために創造したのです。それだけに「神々の傭兵」といっても言い過ぎではないでしょう。

神はそのままでは非力な人間に神の力（魔法）を与え、自軍の戦力としたのです。ですから当時の人間はすべて魔法戦士だったのです。

現在の人間は、特別な修行や訓練を積まない限り魔法を使うことができなくなっています。しかし、種族の持つ豊かな順応力と、各個人の努力する心があれば、どのクラスにもつくことができるでしょう。パーンたちのパーティにはいませんが、人間の戦士（ウォリアー）や人間の精霊使い（シャーマン）もロードスには存在しているのです。

エルフとハイエルフの違いとは



もっとも大きな違いは、寿命の長さでしょう。エルフは長寿ですが、死は確実にやってきます。しかし上位種族であるハイエルフには寿命というものがなく、ほとんど無限に生き続けることができるのです。

また、妖精界と物質界とを自由に行き来できるかどうか、といったところも違っています。

●エルフ

光の属性を持つ、森の精霊です。もともと、エルフは妖精界で暮らしている種族でした。彼らは、神々の戦いのために物質界に召還されたのです。しかし、呼び出した神自体が消滅してしまったため、妖精界に帰れなくなってしまったのです。現在、物質界に定着しているエルフには、このような過去があったのです。

なお、今でも妖精界に自由に帰れるエルフも存在します。ハイエルフという上位種族がそれで、ディードリットはそのひとりです。

エルフ、ハイエルフとも現在のロードスでは珍しい存在になってしまいました。

●ドワーフ

彼らは大地の精霊です。大地は闇の属性を持っているのですが、これは邪神を崇めているといったこととはまったく違い、大地そのものの特性なのです。

彼らはエルフ同様、物質界に召還され、そのまま定着した種族です。ドワーフにもハイドワーフという魔法を使える種族がいたのですが、今では滅びてしまったようです。エルフよりも寿命が短いため、代替りをしていくうちに、魔法の使い方を伝える者がいなくなったこともさることながら、彼ら自身が魔法に興味を示さなかったことが、最大の原因だといわれています。

ドワーフは有能な細工師として有名です。手先がとても器用で、髪飾りのような小物から、大きな城までなんでも作ってしまいます。人間が城や王都などを造る時にも、大勢のドワーフの職人が雇われるほどなのです。

彼らは、食べることと飲むことが大好きな種族でもあり、しかも底なしです。もしも酔いつぶれたドワーフを見ることができたら、それはとても珍しいことなのです。

エルフとドワーフの仲が悪い理由

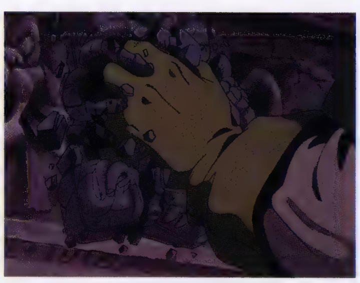


属性が光のエルフと、闇のドワーフ。彼らの仲が悪いのは、属性が正反対なためです。日常の生活パターンも、自然を大切にするエルフと、住みやすくするための仕掛けを作るなど、文明的なドワーフとでは正反対です。

ただし、お互いに嫌ってはいるものの、決して憎み合っているわけではありません。


▶美しいものが大好きなドワーフ。彼らはすばらしい細工師でもある


▶装飾品を値踏みする、盗賊のウッド・チャック


▶トンネル内の装飾品は、長い年月のためにもろくなっていた。



◀パーンをはじめとしたパーティの一行。バランスの取れたパーティだ

◉クラス

●騎士

ナイト。王や国に仕えている(もしくは仕えたいと思っている戦士のことです。忠誠を誓っているため、命令を破ることを極端に嫌っています。

彼らもまた、戦闘時にはとても頼りになる存在です。

騎士としての熟練度が上がれば、簡単な魔法を覚えることも可能だといわれています。

パーンは騎士ですが、彼はまだ何者にも仕えていません。

●戦士

ウォリアー。剣技に優れた彼らは、戦闘時にもっとも頼りになる存在です。

体力もかなりあるため、ほかのクラスの者が身に着けられないような、重い剣や鎧も装備することができるでしょう。

ただひとつの欠点は、魔法がまったく使えないことです。

パーティの中では、ギムがこのクラスにあたります。

●司祭

プリースト。神に仕える神官です。創造主たる神々の力を借りて奇跡を起こすという、プリーストマジックを使うことができます。それだけに信仰する神によって、使える魔法が若干異なってくるのですが……。信仰できる神は五つ。

もっとも偉大な神である至高神ファリス。

癒しを司る大地母神マーファ。

戦さの神であるマイリー。

知識の神であるラーダ。

富の神であるチャ・ザ。

これに加え、マーモ軍の中には暗黒神ファラリスを信仰する者も存在しているようです。

エトはファリスを信仰する司祭です。

●魔術師

ソーサラー。攻撃魔法であるソーサラーマジックの使えるクラスです。ただし体力はあまりないので、剣を振るなどの白兵戦は苦手としています。

スレインがこのクラスです。

●精霊使い

シャーマン。精霊の力を借りるシャーマンマジックを操ることができます。戦闘も得意な者が多いことが魔術師との最大の違いです。

エルフは森の精霊でもあるだけに、このクラスにつきやすい種族といえるでしょう。しかし大地の精霊であるドワーフは魔法が使えないため、精霊使いにはなれません。

精霊にもレベルがあり、上級者はより強力な力を持った精霊を呼び出すことができるようになります。

ディードリットがこのクラスです。

●盗賊

スカウト。盗賊というと悪いイメージがあるので、「義賊」といった方がいいかもしれません。

彼らは冒険をするうえでパーティに欠かせない存在です。鍵のかかっている扉を開けたり、こっそりと敵の様子をうかがったりする必要がある時、彼らの能力が役に立ちます。罠に対する知識も深いため、彼らとともに行動するだけで危険がかなり減ることでしょう。

ウッド・チャックがこのクラスです。

●傭兵

自分の剣の腕をお金で買ってもらう人たちです。契約の内容は「荷馬車の護衛」から「戦争の助っ人」までさまざまです。

オルソンとシーリスは、ペアを組んでいる傭兵です。

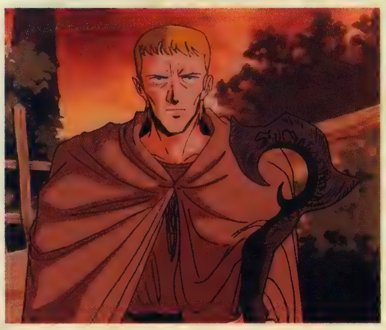
●魔法戦士

ウォリアーウィザード。神話の時代に存在した人間は、みなこのクラスだったといいます。

六英雄のひとりであるカーラがこのクラスでした。

魔法使いの持っている杖の役割とは?

スレインは賢者の杖を、バグナードはドラゴン・メイスを常に持ち歩いています。それは、これらの杖を使うと魔法がかけやすくなるからです。杖がなくても魔法をかけられますが、かけるのに時間がかかったり、時には失敗したりします。ウォートやカーラはとても強力な魔術師なので、杖の力を借りなくとも自在に魔法を操れるのです。





◀木の妖精に優しく語りかける精霊使いのディード

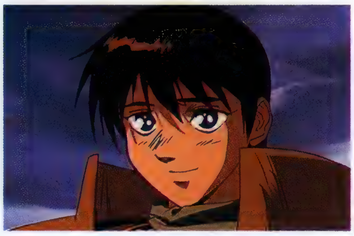
Lodoss Character
キャラクター紹介



▲あこがれのカシューに見とれるパーン



▲向かい来る敵に対して鋭い視線を向ける



▲様々な人と出会い、彼は成長していく

パーン

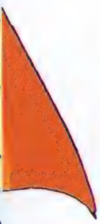
ザクソン村に住む、曲がったことが大嫌いな少年。頭に血が上りやすく、「これ！」と決めたらすぐ行動に移してしまいます。そして、受けた恩は忘れない、という実直さもあわせ持っています。夢は、父親のような騎士になること。

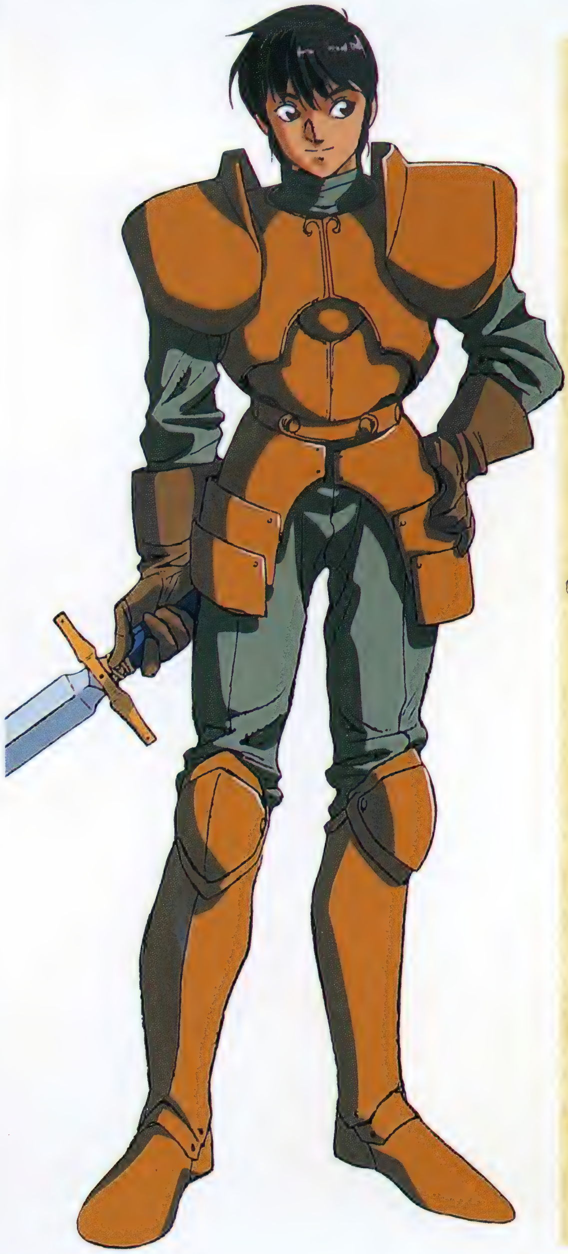
冒険の旅に出たばかりの頃、剣技はまさに「児戯に等しい」ものでした。しかしカシューをはじめとする、様々な人たちとの出会いを通じて剣の腕は次第に上達し、また人間的にも成長していきます。そして、パーティのリーダーにふさわしい人物となっていくのです。

ディードリット

自然をこよなく愛する、精霊使い（シャーマン）の少女です。ピンとがった耳からもわかるように、種族はエルフ。しかも、もっとも高貴とされる、数少ないハイエルフなのです。年齢は160歳。人間の感覚からすると信じられないほどの高齢ですが、無限の寿命を持つハイエルフにしてみれば、まだまだ若輩者、といったところでしょうか。

シャーマンマジックを使うことができますが、戦士としてもかなりの腕前です。エルフ特有の俊敏さと、的確な急所への攻撃は、モンスターたちにとって脅威といえるでしょう。

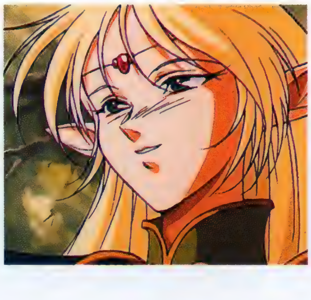






▲パーティの紅一点、愛らしいディード

▼彼女の胸に去来する思いは？



アイテム紹介　パーンの装備

パーンの鎧は、フィールドプレートアーマーという金属製の鎧の一種で、こてやブーツ、胴体鎧といった各部分を体に合わせて成型した板金を革のベルトで留めた防具です。各部分がバラバラに作られているため、あまり体に負担なく動き回ることができます。

剣はバスタードソード。この剣の特徴は、両手でも片手でも使えるという点です。剣と盾を持ちながら戦い、必要に応じて盾を捨て、剣を両手に持ち直して戦う、といったことも可能なわけです。パーンの場合、最初から両手で持つことが多いようです。



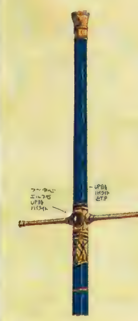


エト

パーンの親友で、至高神ファリスに仕える司祭（プリースト）ファリス神殿で4年間修行を積み、司祭の称号を与えられました。

プリーストマジックを使って、傷ついた仲間や、行きずりの村で戦争に巻き込まれて傷を負った人々を治す姿が印象的です。しかし彼は神殿で神官戦士としての訓練も受けているため、メイスを手に戦闘の中に飛び込んでいくこともあるのです。

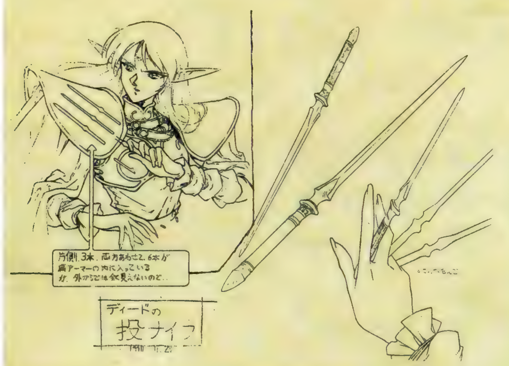
あまり感情を表に出さず慎重に行動するタイプですが、それだけにパーンとはいいコンビだといえるでしょう。彼の温かい笑顔に救われた仲間も多いことでしょう。



アイテム紹介｜ディードリットの装備

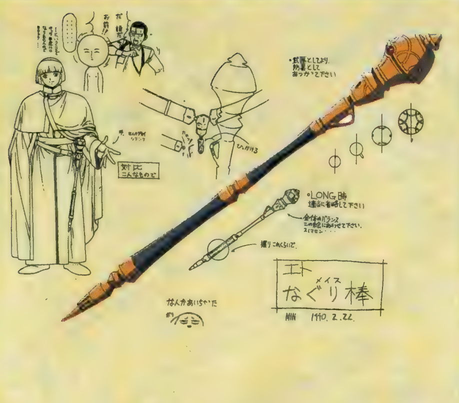
ディードリットの持つ剣はエルフレイピアといいます。人間が使うレイピアは突くことを主体に細く作られていますが、これは刃の部分を太目にしてあり、切る能力にも優れています。また、肩あての内側にはダークと呼ばれる投げナイフを数本隠し持っています。

防具はハードレザー。これは皮を煮込んで堅くしたものです。彼女は胸あての部分にこれを使っています。




▲彼は至高神ファリスに仕える司祭

▼満面に笑みをたたえるエト

アイテム紹介｜エトの装備

エトが手にしている武器は儀礼用メイスと呼ばれているものです。メイスは基本的にこん棒と同じで、手に持って殴るだけの武器です。こん棒に比べ先端が太くなっていたり、球状の重りが付いていたりします。また、その先端部分に突起物が付いた殺傷力の強いものもあります。エトのメイスは、柄には木を使い、先端や装飾部分に金属を使用した戦闘色の弱いものです。

彼が身に着けているのは神官服と呼ばれるものです。この服自体はただの布ですが、その下にはちゃんと防具を着込んでいます。



Lodoss Character



ギム

アラニアはターバの村付近に住む、北のドワーフ族の戦士（ウォリアー）。忍耐強く無口な性格のため無愛想だと思われがちですが、実際は心優しいドワーフなのです。レイリア探しの旅に友人のスレインを誘おうとしたのですが、彼の住むザクソン村でパーンたちと知り合い、以後行動をともにすることにします。

ドワーフの例にもれず、ギムも酒に強くて大食漢です。そしてまた優秀な細工師でもあります。ドワーフは、使う人と細工物との調和を考えた美しいものを作ることが有名です。

ギムがレイリアのために髪飾りを作っていたのがとても印象的です。



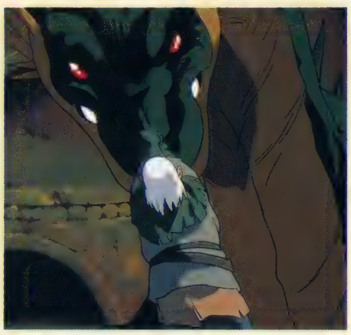
▶戦闘時にはもっとも頼りになる仲間である



◀だが時にはレイリアのことを思い、ひとり悩むことも……

ドワーフの戦い方

まどろっこしい剣技を嫌うドワーフならではの、一撃必殺の戦い方です。剣を何度も合わせて敵のすきを作り、切り崩していくというのではなく、一気にズバッと決めてしまうわけです。とはいえ、やみくもに突撃していくわけではありません。緻密な計算のもと、もっとも効果的な攻撃方法を考え、それを実行しているのです。

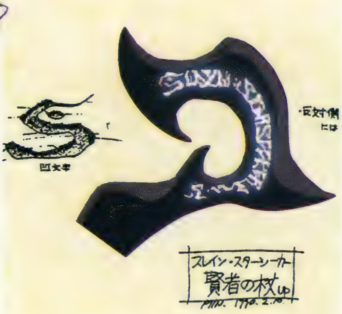


スレイン

古代王国の住人たちが使っていたソーサラーマジックを自在に操る魔術師（ソーサラー）です。フルネームをスレイン・スターシーカーといい、その名の通り、星（スター）を探し求め（シーカー）ているといわれています。ただし、ここでいう星は夜空に輝くものでなく、自分にとっての「光り輝く存在」という比喩で使われているようです。

物静かな外見からは想像もできませんが、かなり強力な魔法が使え、パーンたちの危機を何度も救います。また、彼の知識の豊富さもパーティにとっては心強い財産で知恵袋的な存在でもあります。

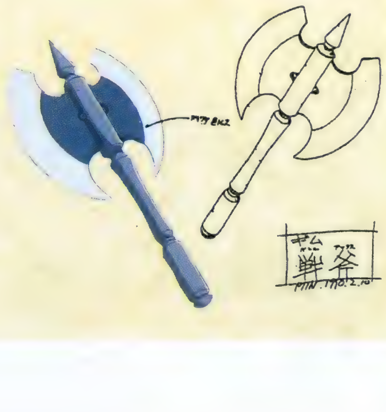




アイテム紹介｜ギムの装備

メイスが殴打を与えることを基本としていたのに対し、このバトルアックス（戦斧）は切ることに重点をおいた武器といえるでしょう。ギムの使っているものは柄の長さを少し短くし、なおかつバランス良く作られている特注品で、投げつけることも可能です。

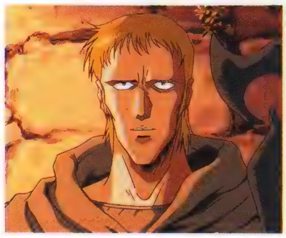
彼もまた、服の下にチェインメイルという防具を着けています。



アイテム紹介｜スレインの装備

スレインは、杖を持っているだけで武器を携えてもいなければ、防具を身に着けてもいません。しかもその杖には、直接魔力がかかっているわけではないのです。精神を集中させたり、魔法の力を増幅させる道具として、いつも肌身離さず持ち歩いているのです。

この杖には古代語で、彼の名前が記されています。



▼豊富な知識がパーティを救う



▼スレインの目に写るものは……

なぜ先生と呼ばれているのか?

魔術師とは厳しい修行を積んだ、いわばエリートです。それだけに人数はそう多くいません。しかも、多くの魔術師は国に仕えているため、世間一般の人からすれば、めったに会えない存在です。魔法が使えて、それ以外にも豊富な知識を持っている彼が、村人たちから「先生」と呼ばれて頼られるのも自然なことなのです。







ウッド・チャック

人間の盗賊(スカウト)。今までに何度も裏切られてきたからか、人を信用することを忘れてしまっているようです。ばくちを好み、ファイブダイスのいかさまが得意技。そのためのいかさまダイスを常に持ち歩いているほどです。アラニアのマイス砦に投獄されていましたが、砦がマーモ軍の襲撃を受けたことがきっかけでパーンたちと行動をともにするようになります。斜に構えたところがありますが、これは臆病なところを隠すためのポーズかもしれません。

いつもはお調子者を装っていますが、物事の本質を見極める厳しい目も持っている要注意人物です。



▼巧みな話術と卓越した情報収集能力を持つウッド

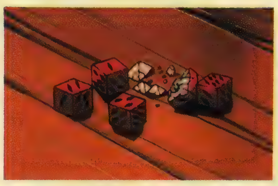


▲時折見せる厳しい表情の下で何を考えているのか……

盗賊の習性

盗賊は金目の物に目がなく、日夜大金をつかむことだけを夢見ています。また好奇心が強く、何にでも興味を示します。いつ、どこで何が起こるかわからないからです。持っている情報も、ものによっては高く買い取ってくれる人がいるので、情報収集能力もかなり優れています。

面倒なことを察する嗅覚には驚くべきものがあり、巻き込まれそうになるとさっさと逃げ出してしまうという、非常に利己的なところがあります。



アイテム紹介 ウッド・チャックの装備

武器はショートソード(短剣)。切ることも投げることもできます。日常生活でもナイフとして使えます。

身に着けているのは、動物の皮をなめして作ったレザーアーマー。防御力は低いものの、軽くて音がしないために、盗賊のウッド・チャックにぴったりの防具といえるでしょう。





▶ベルドと剣を交えるファーン。彼が本当に望んだものは……

ファーン

ファーンは神聖王国ヴァリスの国王。そして、六英雄のひとりでもあります。彼は、誉れ高い偉大な国王として、ヴァリスの民の尊敬を一身に受けています。

嫡子はおらず、フィアンナが唯一の王女。若い頃から高潔な騎士として名高く、前の国王が亡くなった時、当時のファリス神殿最高司祭によって、国王に選出されました。

アイテム紹介 ファーンの装備

ヴァリス城内では、ゆったりとしたローブを着ていたファーン。しかしひとたび戦場へ出ると、現役の騎士に変身するのです。

身に着けているのは、かなりの重量があるプレートアーマー。高齢ではありますが、英雄王と呼ばれるだけあって、ファーンは戦場で立派に着こなしていました。

また、愛剣は「法の剣（ローフルブレード）」。ベルドの魔剣「魂砕き」同様に魔力を帯びている特別な剣です。





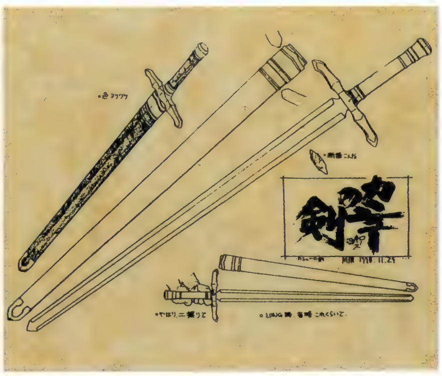
カシュー



砂漠の国フレイムの国王。砂漠の蛮族をフレイムの地から追い払い、若くして国を興した英傑です。一介の傭兵から身を起こし、一国の王にまで登りつめたことから「傭兵王」とも呼ばれています。

剣の腕は神技に近く、剣匠の誉れも高い、まだまだ現役の戦士です。

生まれた国を明らかにしないことから、カノンの第三王子とも、大陸から流れてきた貴族ともうわさされているのが面白いところです。



ジェスター

いくつかの小国が集まってできている連合国家モス。ジェスターはこれら各国のリーダー的な存在で、公爵位を持つ貴族です。

彼はまた、勇猛さでロードス中にその名もとどろく「竜騎士団」を統括する立場にもあります。有事の際には、彼自らも竜（ワイバーン）に乗り、先頭に立って戦うのです。



竜騎士団について

ジェスターが率いている竜騎士団は、ロードス唯一の空軍です。よく飼い馴らされた竜（ワイバーン）を自在に操って空を駆ける彼らの姿は非常に美しく、見た者すべてに感銘を与えるといわれるほど。竜騎士はワイバーンの上から投げ槍（スピアー）などを使って敵を攻撃しますが、時によってはワイバーンの鋭いかぎ爪で、直接敵を攻撃することもあります。空からの攻撃だけに、やられた方はたまりません。





▶自らの野望のため、ロードス中を恐怖の底に陥れる

ベルド

20年ほど前に、邪悪に満ちたマーモ島を支配下に治め、それ以後マーモの皇帝を名乗っている人物です。

彼の目的は武力によるロードス島の制覇。そのために、マーモ島に巣くうモンスターをも味方に引き入れて戦力を整え、侵攻の時を待っていたのです。

彼はまた、ファーンたちと同じ六英雄のひとりでもあります。

アイテム紹介｜ベルドの装備

常に自らの体を戦いの中に置いてきただけに、プレートアーマーを身に着けることが多いベルド。その若さの源は、手にした「魂砕き（ソウルクラッシュ）」という魔剣にあります。この剣で切られた者は、その名の通り魂を砕かれ、精気を吸い取られてしまうのです。力はそれだけにとどまらず、吸い取った精気を剣の所有者に与える、といったことまでやってのけるのです。

ベルドがいつまでも若々しいのは、この剣の力によるものなのです。







アシュラム

マーモ軍の近衛師団長で、ベルドがもっとも信頼している騎士です。騎士は大別すると国に仕えている者と特定の人物に仕えている者との2種類に分けられますが、アシュラムは後者です。マーモにではなく、ベルドに忠誠を誓っているのです。

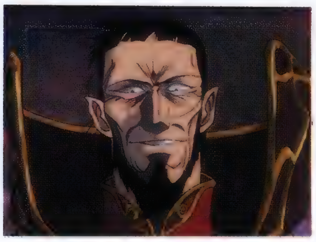
彼は意志が強く、優れた決断力を持ち、かなりの策略家でもあります。いつもはベルドのそばに付き従っていますが、暗黒騎士団を率いて暗躍することもあります。

アイテム紹介｜アシュラムの装備

黒騎士という異名を持っていることからもわかるように、彼はプレートアーマーからマントまで、すべての装備を黒で統一しています。その理由は明らかではありませんが、黒い鎧を身に着けることで相手を威圧し、戦いを有利に展開させる、という効果があるのは事実でしょう。

彼が最初に持っていた剣は特別なものではありませんが、のちにベルドの「魂砕き」を受け継ぐことになります。





◀ベルドに仕えながらも、不穏な動きを見せる魔術師

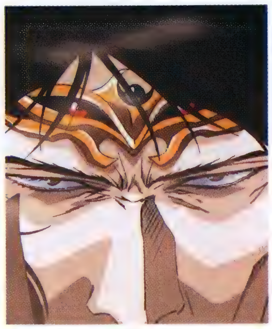
バグナード

マーモの宮廷魔術師。スレインと同じ「賢者の学院」出身です。当時は学院始まって以来の天才と称されましたが、より強く、より強大な魔法を求めて暗黒魔法に手を染めてしまったために学院を追われてしまいました。そして、現在は暗黒神ファラリスに帰依しています。何を考えているのかわからない人物です。



カーラ


▲古代魔法王国の生き残り。これはレイリアを支配している時の姿


▲こちらはウッドを支配している時の姿。

「灰色の魔女」と呼ばれ恐れられている、とても強い力を持った魔術師。

その正体は古代魔法王国カストゥールの唯一の生き残り。故郷が滅んだ原因は力が1カ所に集中してしまったためだったと考えて、それ以降、力が集中しないように目を光らせてきたのです。最初はベルドに味方し、のちに裏切ったのはそのためです。

六英雄のサーガにうたわれている6人目の魔法戦士でもあります。



サークレットの秘密

これはカーラが生身の肉体を持っていた時に魔法で作り出したもので、中にはカーラの精神が封じ込められています。このサークレットを額にはめた者はカーラによって精神を支配され、操り人形のようになってしまうのです。カーラはこうして、500年以上もの長い年月を生き続けてきたわけです。

支配している人物の力も使えるため、今はレイリアの使える魔法のプリーストマジックも操ることができます。



ウォート



「モスの大賢者」の異名を持つ偉大な魔術師。若い頃にはベルドと組んで傭兵をしていたという、魔術師にしては一風変わった過去を持っている人でもあります。

彼も六英雄のひとりで、ファーンやカーラとも当然面識があります。

現在は、モスの山中に居を構えています。俗世間との接触を避け、自分の研究に没頭するためのようです。

▼ふたりは六英雄と呼ばれ、一緒に戦った仲



ドワーフの大トンネル・ウォートの館

どちらも人工の建築物で、なおかつ魔法の力が取り入れられているところが特徴です。

ドワーフの大トンネルでディードが引っかかった罠は、魔法によって作動するようになっていました。きっとドワーフが知り合いの魔術師に頼んで魔法をかけてもらったのでしょう。

また、ウォートの館には魔法で動くエスカレーターなど、さまざまな仕掛けが用意されていました。こちらの方は、ウォート本人が便利に生活できるようかけたものでしょう。


▲ドワーフの大トンネル。洞窟を加工して作られた、存在自体が芸術品といえる


▲ウォートの部屋を真上から見たところ。彼はこの館にひとりで住んでいる



▲大地母神マーファを祭っているターバ神殿の外観

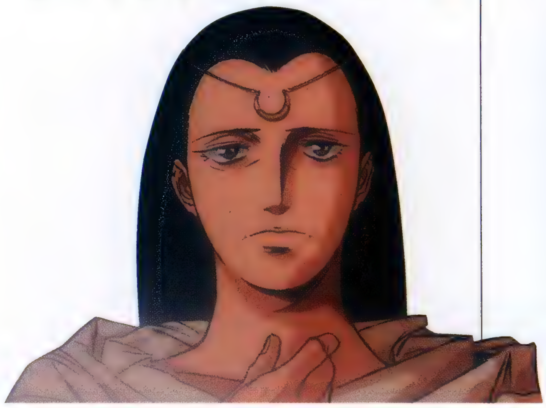
ニース

ターバにある、大地母神マーファ神殿の最高司祭を務めています。

エンシェントドラゴンの氷竜、ブラムドとは友人の関係にあり、何かあると相談しにいくほどの仲です。

慈愛の心と、悪に反発する強じんな意志とをあわせ持っており、30年前の魔神戦争の時にもターバから駆けつけて、ロードスの平和ために戦いました。

彼女もまた、六英雄と呼ばれた者のうちのひとりです。



シーリス

パーンたちをマーモ軍と勘違いして襲いかかる美しき女戦士。傭兵稼業をしているだけあって物怖じせず、度胸がありますが、時としてかれんな女性らしさも見せてくれます。

傭兵としての腕もかなりのもので、パーンたちに会う直前に請け負った仕事も、みごとに成功させました。

カノンの王位継承権を持つ貴族だったといううわさもあるのですが、正確なところはわかっていません。

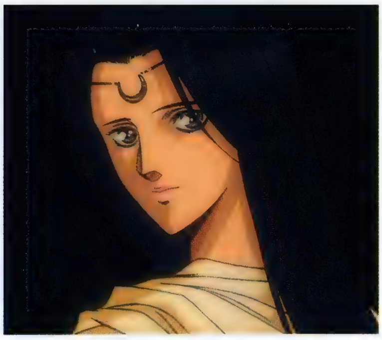


レイリア

ニースのひとり娘で、マーファの司祭でもあります。

ニースがギムの看護のために神殿を空けていた時カーラに襲われ、精神を乗っ取られてしまいました。ギムの活躍によってカーラを追い出すことに成功したあとは、パーンたちとともに戦うようになります。

カーラに乗っ取られていた間の記憶も持っているため、自分がしてしまったことを嘆いています。





▲8年前カーラに魂を奪われてしまった当時の姿と、自分を取り戻したあと。下は自分のために死んでいった、今は亡きドワーフをしのんでいるシーン

オルソン



怒りの精霊であるヒューリーに魂を支配された、狂戦士（バーサーカー）です。そのため、一切の感情を持っていません。

ふだんは物静かですが、同時に無感動で覇気がなく、言葉にも抑揚が感じられません。しかしひとたびバーサーカーとなったオルソンは、常人にはとても信じられないほどのパワーを発揮し、襲いかかります。ただし敵味方の区別なく……。

バーサーカーについて

バーサーカーに変身したり、変身が解除されたりするきっかけは人によって異なっていますが、バーサーカーに変身してしまうと、目の前にいる者を見境いなく攻撃するという、とんでもない性質を持っています。そしてバーサーカーが通ったあとには、草一本すら残らないとまで言われています。

バーサーカーは怒りにまかせて、ひたすら力に頼った攻撃をしてきます。しかも、ふつうの人が持っている恐れや疲れといった感覚がないため、襲われた方はたまったものではありません。できれば戦いたくない相手です。





フィアンナ

ヴァリス国王ファーンの知的で美しい息女。ヴァリスの民にも、とても好かれています。父ファーンに嫡子がいないのを気遣ってか、たとえ困難な仕事であっても、何かにつけて自らがその役目をかってでるほどの親思いです。
しかし、アラニアへ向かう途中で、カーラに捕らえられてしまいます。

テシウス

ヴァリスの聖騎士だった、今は亡きパーンの父親です。
生後間もないフィアンナ姫が砂漠の蛮族にさらわれた時、彼女を助けるためにひとりで救出に向かいました。しかし公的には、ファーン王の命令ではなく勝手に行ったため、聖騎士にあるまじき行動としてその地位を追われました。それでも聖騎士たちの間では、今でも真の勇気を持つ男として高い評価を受けています。





エルム

神聖王国ヴァリスの宮廷づき魔術師です。さまざまなことを知っており、ファーン王の知恵袋的存在としても有名です。
彼も賢者の学院の出身者で、スレインの兄弟子にあたります。学院ではバグナードと並ぶ秀才として知られており、その人格を気に入ったファーン王が、ヴァリスの宮廷魔術師として迎え入れたのです。

ジェブラ

アラニアの最前線に位置する防衛拠点、マイス砦の守備隊長です。ものわかりのいい隊長らしく、マイス砦の兵士たちに人望があります。
教養もあって、ファリスの神聖語をある程度話すことができます。
砦の中で、兵士たちの剣技のレベルアップと娯楽を兼ね備えた、模擬戦闘を行うのも彼のアイデアです。





◀パーンに剣の稽古をつけるジェブラ

カノン王

麦と剣とを意匠した紋章を持つ、カノンの国王です。
カノン軍は圧倒的な武力を持って侵略してきたマーモ軍に敗れ去ってしまいました。しかし彼は誇り高い王として、最後までマーモに屈しようとはしませんでした。



フィルマー



ザクソンの村長。何かと問題を引き起こすパーンを、いつもかばってくれる人です。しかし、立場的に村人の総意を優先させなければならないため、最後まではパーンをかばいきれないことも多かったようです。

リアラ



ゴブリンに襲われているところをパーンに助けられた、フィルマー村長のひとり娘です。パーンにほのかな恋心を抱いています。心の優しい娘で、村のマドンナ的な存在です。

ゴブリンを退治したあとで決まった村の決議を、喜びいさんでパーンに伝えに行くシーンが印象的でしたが、森の中ですれ違ってしまい、結局彼には会えませんでした。

ザクト



ザクソン村の住民で、村の青年団のひとり。いつも自分が青年団の代表のような振舞いをしています。

パーンのことを快く思っていないため、何かとことがあるごとに、けんかをふっかけます。

沐浴について

沐浴とは、神官などの神に仕える者が、神や、それに象徴されるものの前に姿を出す前、身体や精神についている、さまざまな汚れを清めることを意味します。信仰する神により沐浴の方法はまちまちですが、きれいな水や湯で体を洗うことが一般的なようです。

もっとも、リアラがしていたのは沐浴というよりは水浴びといったほうがいいようなもので、宗教的な意味はほとんどなかったようです。

人目につくかもしれない日中に沐浴していたのは、ゴブリンの襲撃を恐れてのことです。彼らは太陽の光を嫌い、夜にならないと活動しないはずだったからです。

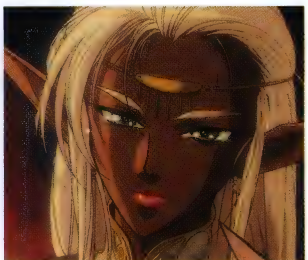
ピロテース

女性のダークエルフ。マーモ軍の精鋭部隊である、アシュラム率いる暗黒騎士団の一員です。

漆黒の肌に白のコスチュームを身に着けた、ディードリッドに勝るとも劣らない美女です。

エルフの生まれ持つ特性により非常に身が軽く、その軽快な動きは敵をほんろうし、確実に死へと導くことでしょう。

最初は大した理由もなく戦いに参加していましたが、やがてアシュラムに興味を持ち、彼に忠誠を誓います。愛用の武器はムチ。



▲クールな表情のまま、周囲の状況を見つめるピロテース



▲彼女はディードリッドと同じか、それ以上の技量を持っています

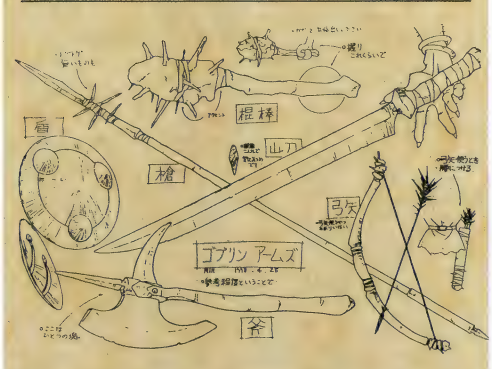


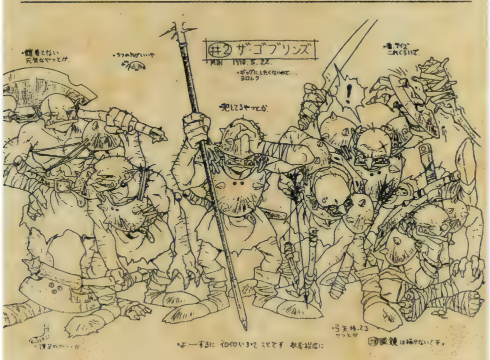
Lodoss Monster
モンスター

**パーティの前に立ちはだかる個性的なモンスターたち。
彼らが空想上のものでなくリアリティある存在として感じられるのは、
非常に細かい設定がなされているためです。
ここでは第8巻までに登場したモンスターを設定とともに紹介しましょう。**









◉ロードス島に住むモンスター

ロードス島にはじつにさまざまなモンスターが生息しています。人間によく似た姿をしているゴブリン、犬の頭を持ったコボルド、身長2メートルを越すオーガー、悪魔の姿そっくりのガーゴイル、人間と同等かそれ以上の能力を持っているダークエルフ、そしてあまりにも有名なドラゴンなどです。いずれも人間を見ると襲いかかってくるようなやつらばかりですから、冒険者たちにとっては、できることなら出会いたくない連中といえるでしょう。これらの多くは野性のモンスターです。彼らは自分たちのテリトリーを持ち、その中で生活しています。しかし、マーモ軍の兵士と化したモンスターもかなりいます。実際のところ、パーンたちの前に現れたモンスターは、ほとんどがマーモ軍の兵士だったといえるでしょう。そのほか、OVAには登場しませんでしたが、特定の地域にのみ生息するモンスターも数多く存在します。砂漠に住む砂走りや大サソリ、岩トカゲ、またモスにいるといわれる炎の巨人などです。

さすがは「呪われた島」といったところでしょうか？



ゴブリン

外見は「少し小さめの人間」といった感じですが、頭髪がほとんどないことや肌の色が土色をしていることからもわかるように、明らかに人間とは別種の存在です。

もともと彼らはエルフやドワーフと同じ妖精界の住人でした。しかし神話の時代に暗黒神に魂を売り渡してしまったため、現在のような醜い姿に変えられてしまったのです。

彼らは夜行性で、めったなことでは昼間に姿を見せません。日光に当たることをひどく嫌っているからです。そのため、日中は光の入ってこない洞窟などに隠れ潜んでいます。

個々の力はそう強くありませんが、ほとんどの場合集団で行動するため、実戦経験の少ない冒険者にとってはやっかいな相手といえるでしょう。

アイテム紹介 ゴブリンの装備

ゴブリンの身に着けているものの多くは、人間から奪い取ったものです。そのため武器は各自まちまちで、剣を使う者、アックス（斧）を使う者、弓矢を使う者などバラエティに富んでいます。

武器は人間のものをそのまま使うことが多いのですが（もちろん体格が体格ですから、大きな剣などを使いこなすことはできません）、防具はそうはいきません。彼らの体型では、人間用の金属製の鎧をそのまま身に着けることができないのです。そこで彼らは奪ってきた鎧を分解し、ひもでつなぎとめるなどの改良を行って着用しています。なお、ヘルメットや盾などにはそのような問題がないため、人間のものをそのまま使っているようです。



ゴブリンの武器

ゴブリンたちの使っている武器の多くは、自分たちの体のサイズに合わせてアレンジしてあります。ですから、人間たちの使っているものとは形が少し異なっています。

例えばランスのショートタイプ。本来ランスとは、騎馬での突撃戦闘用に開発された武器です。そのため長さも3メートル近いのですが、それではゴブリンに扱えません。そこで柄の部分を大幅にカットして使っているのです。

スピアーでも事情は同じです。スピアーとは、刃のついた穂先に柄を組み合わせた単純な武器で、馬上の敵を攻撃したり、逆に馬上で使ったりします。また、敵をめがけて投げつける武器として使うこともできます。ゴブリンたちは、これも柄の部分を自分の扱いやすい長さにカットして使っています。



ゴブリンロード

ゴブリンの親玉です。知性があり、体格も大きいため、ゴブリンとは比べものにならないほど強いモンスターといえるでしょう。とくに第2巻では、配下のゴブリンたちに魔法をかけて日中に村を襲わせたり、パーンとの戦いで、その腕力を利用した連続攻撃を見せたりと、知力と体力を兼ね備えた強敵ぶりでした。

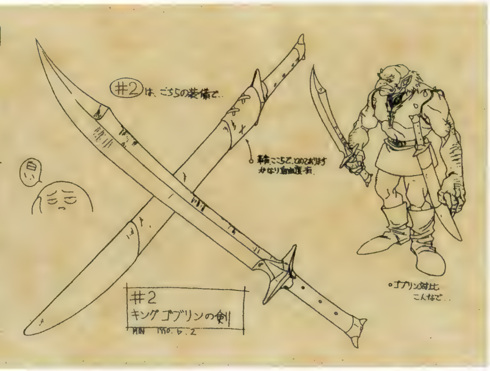
▼魔法に操られ、目が赤く光っているゴブリンたち



アイテム紹介 ゴブリンロードの装備

ゴブリンロードの持っている武器はハンガーと呼ばれる長剣の一種です。この武器の特徴は、剣身の先端部分が両刃になっているという点。剣先を両刃にすることで、切る、突く両方の攻撃が可能となっているわけです。

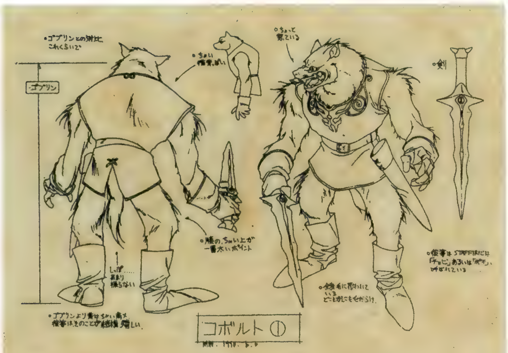
防具はマーモの軍服をそのまま使っています。これはマーモ軍から支給されたものです。



コボルド

犬の頭と人間の体を持っている野獣戦士です。生まれながらに赤外線を感知する能力を持っているため、月明かりすらない闇夜でも、自在に動き回ることができます。ふだんから集団で行動していますが、ゴブリンと同様で、個々の力はそんなに強くありません。

彼らもほかのモンスターのように邪悪な心を持っています。ですから常に「何かを壊したい」という衝動にかられているらしいのです。



アイテム紹介 コボルドの装備

彼らは、自分たちの特徴である動きの素早さを最大限に生かすため、活動の負担にならないライトレザーアーマー（薄革鎧）を身に着けています。これは動物の皮をなめして作った鎧で、防御力は高くないのですが、通気性と運動性がとても優れています。

主に使用する武器は、片手でも持てるショートソード。コボルドは両手で物を持つことが、あまり得意ではないのです。それと、自分の身軽さを生かすためにも軽い武器を選んだようです。

なお、上のイラストに出てくるのは、波状の刃を持つ、クリスという名のショートソードです。



オーガー

人間の肉を食べると言い伝えられているモンスターです。

体の形は人間に似ていますが、そのサイズとバランスは明らかにモンスターのものです。2メートルを優に越す長身、がっしりとした体格、それでいて地面に届こうかという長い腕……。これらのことから予想されるように、信じられないほどの怪力の持ち主なのです。そのため、城や砦などを攻略する際には、欠かせない存在といえるでしょう。

ただ知能が低いため、ダークエルフなどにその精神を支配されてしまっていることも多いようです。

ガーゴイル

耳元まで裂けた口、とがった耳、そして背中の大きな翼と、悪魔そっくりの姿をしています。自分から獲物を探しに行くのではなく、獲物がやって来るのをひたすら待つ習性を持っている、忍耐強いモンスターなのです。彼らはじっとしていると、ただの石像のように見えます。そこでこれを利用して冒険者を安心させ、すきができたところを一気に攻撃するというわけです。

ガーゴイルには一般の武器が効きません。魔法か、魔力を帯びた武器で攻撃しなければ倒せないのです。



▲一見するとなんの変哲もない石像。しかし、パーンらが近づいた途端に突如おたけびをあげ、動き始めた



▲モンスターが石像になりすましていたのだ！　次々と本来の不気味な姿に変身するガーゴイル



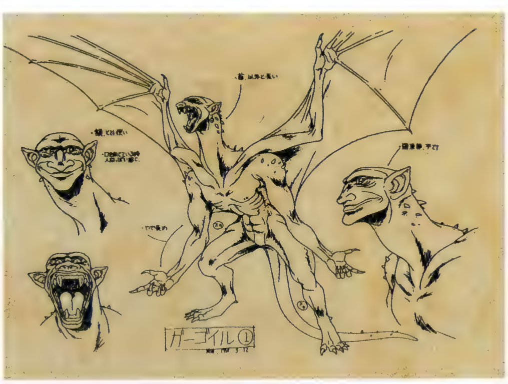
▲牙をむき、パーティを威嚇する。その顔は無機質な石像から殺意に満ちあふれた顔に変わっていった



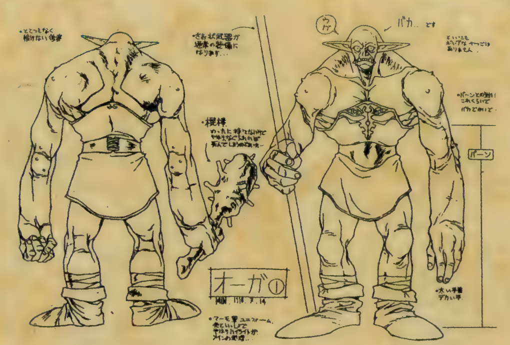
▲本来の姿に変身したガーゴイルは、その使命を果たそうとパーティに襲いかかる！

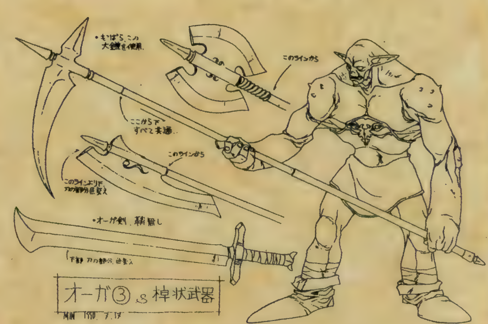
なぜドワーフの大トンネルにガーゴイルがいたのか？

ドワーフの大トンネルとは、もともとドワーフの住居だった場所です。それだけに、昔からガーゴイルが住み着いていたとは考えられません。じつは、カーラがパーンたちの力を見るために、わざわざガーゴイルを配置したのです。



アイテム紹介　オーガーの装備







オーガーが持っている大きな鎌のような武器はハルベルトといいます。これはスピアーの穂先の刃を斧のようなものに変化させた武器です。そのためスピアーより数段、攻撃力が上がります。また、スピアーは突くことが基本でしたが、ハルベルトは突く、切る、引っかける、払うなどのことができるので、多彩な攻撃ができます。

防具は、肉体自体が鎧の役割をするため、とくに身に着けていません。

ダークエルフ



全身が黒一色をしているエルフです。神話の中で語られる、光と闇の神々との戦いにも登場しています。彼らは暗黒神のしもべとして闇の陣営の先頭に立って、光に属するエルフと戦ったということです。

ダークエルフは非常に俊敏で、なおかつ狡猾です。そればかりではありません。多くのダークエルフは魔法を使うことさえできるのです。

彼らが人間の言葉を話せることは、一般のエルフたちと同様です。



▲作中ただひとりだけ登場する女性ダークエルフのピロテース

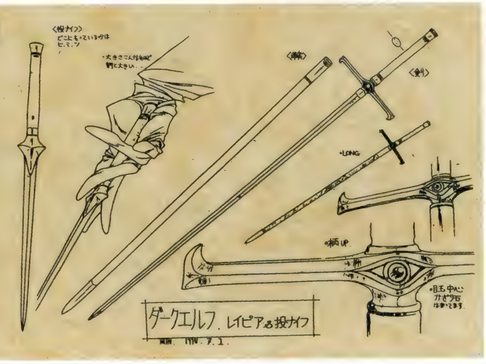


▲モンスターというよりは人間に近いダークエルフ。知能もかなり高い

アイテム紹介｜ダークエルフの装備

彼らがよく使うものに、ダークという投げナイフがあります。

ダークは戦闘用の武器としてではなく、日常的にナイフとして使用されることが多いアイテムです。しかし、均整がとれているため、武器として投げて使うことにも適しているのです。軽く、大きさも手ごろで持ち運びに便利なため、何本も隠し持っています。



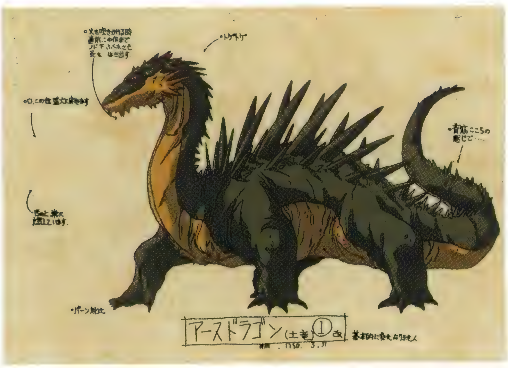
アースドラゴン

翼のないドラゴンのことです。ドラゴンの中ではもっとも下位種にあたりますが、人間たちにとって恐ろしい存在であることに変わりはありません。

ドラゴンは炎を吐くことができます。しかし、いつでも自在に吐けるわけではありません。大きく息を吸い込んで体の中に空気をためておき、力を込めて炎を吐き出すのです。

ちなみに、ドラゴンの吐く炎は物理的な炎とは少し異なっています。



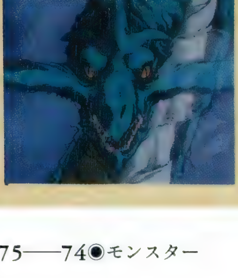


アースドラゴンとエンシェントドラゴン

ドラゴンは大きく4つに分類されます。レベルの低い順からレッサードラゴン、エルダードラゴン、エンシェントドラゴン、エンシェントドラゴンロードです。

アースドラゴンは、この中の最下種、レッサードラゴンに属しています。

なお、ロードス島にはエンシェントドラゴンロードは生息していないといわれています。



Lodoss Magic
マジック

**ロードスの世界では日常生活に密着している魔法（マジック）
それだけに作中では特に説明のないまま登場していました。
しかしその裏には、実にしっかりとした魔法体系が作られているのです
ここではそれらをわかりやすく紹介することにしましょう。**

◉マジックとは

ロードス島やアレクラスト大陸を含むフォーセリアと呼ばれるこの世界では、魔法は実在する力なのです。魔法にはいくつかの種類があり、それぞれが異なった力の源を持っています。かつて、いにしえの時代に栄えた魔法王国の人々が使っていたというソーサラーマジック。精霊たちと契約を結び、その力を借りるシャーマンマジック。今では見ることのできない神々の力の、ほんの一部を分けてもらうプリーストマジック。



さらにダークプリーストやダークエルフ、デーモンたちが使う暗黒魔法デーモンスクリームなどがあります。

人々は修練によって、この魔法という奇跡を起こすことを可能にするのです。例を挙げれば、スレインやバグナードはアラニアにある賢者の学院で修行を積んだソーサラー。ディードリットはエルフ特有の精霊との相性の良さを生かしたシャーマン。そしてエトやレイリアは神の教えを伝えるプリーストなのです。

◉ソーサラーマジック

ライト

物体や空間の1点を中心に、半径10メートル程度の光をともす魔法です。ふつうの明かりと同様に、光源から遠ざかれば次第に暗くなります。持ち運びのできる物にかければ光源を移動させる事もできます。スレインは、自分の持っていた杖にこの魔法をかけました。



▲杖を触媒にして明りをともすスレイン

エンチャンテッド・ウェポン

武器の攻撃力を高める魔法です。一度にひとつの武器にしかかけられませんが、魔法の持続時間内であれば何度攻撃しても攻撃力は上がったままになります。この魔法をかけた武器は、通常の武器が効かない敵、つまり魔法でしかダメージを与えられない敵にも効果があります。



▲魔力を与えられた剣がすごい力を発揮する

スリープクラウド

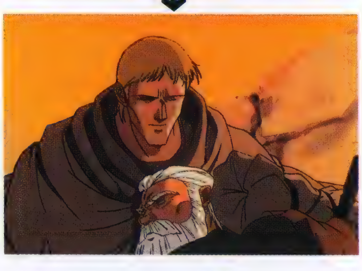
一定の空間の空気を変質させることで、相手を瞬時に眠らせてしまうガスを作る魔法です。敵味方の区別なく効果を及ぼすので、乱戦の時に使うと味方ばかり眠ってしまう、といったこともありえます。スレインはギムの頭の前に手を掲げて、この魔法をかけました。



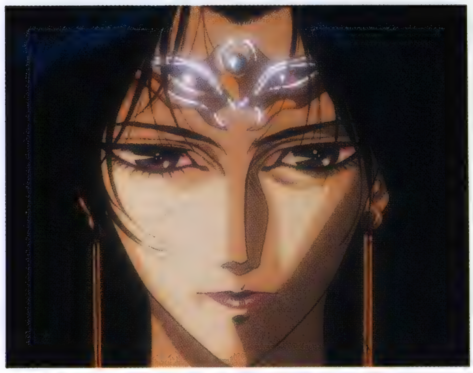
▶説得に応じないギムに対してスレインは強行手段をとる



▶スリープクラウドが効きはじめ、ギムの表情にも変化が起こる



▶魔法にかかり倒れこむギムと、それを優しく包みこむスレイン



▲眉一つ動かさず、さまざまな魔法をかけるカーラ

ルーンシールド



▲魔法による攻撃をシャットアウトする魔法だ

相手の魔法を完全に遮る、障壁を作り出す魔法です。空間の1点を中心にかかるため、障壁は球の形になります。ただし、剣などによる物理的な攻撃には効果がありません。そして、この魔法がかかっている範囲内では、自分に有利に働く魔法も効かなくなってしまうという欠点もあります。しかし、中から外に向けてほかの魔法を使うことはできます。



▲スレインが魔法でガードする。間に合うか？



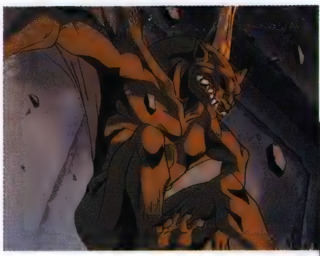
▲アースドラゴンにパーンたちは追い詰められた



▲アースドラゴンが口から炎を吐く



▲だが炎はパーンたちに届かない。間に合ったのだ



▲スレインを襲おうとしたが、逆に障壁に弾き飛ばされてしまう



▶魔力によるダメージを受けたからか、粉々になり土にかえるガーゴイル

フォースフィールド

一定の空間に魔法の障壁を作り出します。こちらはルーンシールドとは反対に、物理的な攻撃からは身を守ることができるのですが、魔法による攻撃や、炎や酸などによるダメージから身を守ることはできません。スレインはガーゴイルから身を守るため、この魔法を使いました。



▲ガーゴイルの攻撃から身を守るため障壁を張り巡らす

ファイアボール

火の玉を敵に向かって投げつけて、任意の場所で爆発させる、という魔法です。炎は魔法によって生み出されたものですが、実際の炎とまったく変わりません。爆発地点から半径3メートル程度の範囲内に存在するものすべてに、炎と衝撃によるダメージを与えます。



▲馬車から放たれた炎の玉

メテオストライク

天空から隕石を落下させ大爆発を起こす魔法です。その威力は城壁や塔などを破壊するのに十分です。非常にレベルの高い魔法なので、使える者はロードス全土でも数人のみだといわれています。通常は攻城戦の補助に使用されることが多く、対人攻撃にはあまり使われないようです。



▲マイス砦を隕石が襲う。最強の攻撃呪文だ

Lodoss Magic

▼カーラの放ったライトニングボルトがベルドを襲う



ライトニングボルト

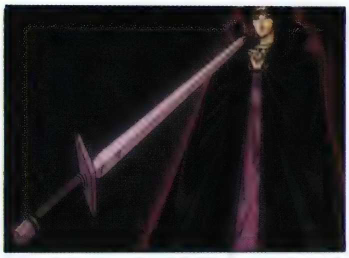
稲妻を直線上に飛ばして敵にダメージを与える魔法です。遮るものがあれば届きませんが、さほど大きくなければそれを貫き、その向こう側にある目標物にまでダメージを与えることができます。ファイアボールとともに、もっともポピュラーな攻撃魔法です。カーラはこの魔法で、ベルドの胸を貫いていた槍に雷を落とし、彼を絶命させたのです。

テレキネシス

手を触れずに、意志の力だけで人や物を動かす魔法です。この魔法を破るには、術者の精神集中を妨げる必要があります。そして、この魔法で動かせる力と、術者としての力量は比例しません。目標をしっかりと押さえつけることで、相手の自由を奪うこともできます。とくに、カーラはこの魔法を多用しています。フィアンナ王女を襲った時に彼女の体を空中に浮遊させたり、戦場で兵士を持ち上げて槍の上に落としたり、カシューが投げつけた剣を空中で止めて投げ返す、などがそうです。



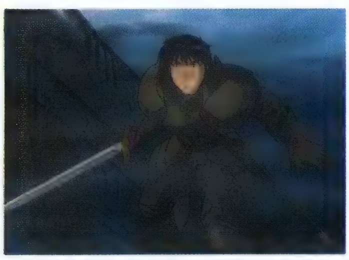
▲カーラはフィアンナ姫を宙に浮かべると、そのままパーンに向けてそっと送り出した



▲カシューの投げつけた剣がカーラの寸前で止まり、方向を変えて逆に襲ってくる



▲カーラの魔力によって動きを封じられたパーンとスレイン



▲なすすべもなく、空中に固定されてしまうパーン

◉プリーストマジック

ヒーリング

プリーストマジックの代表的なもので、一番初歩的な治療魔法です。あまり大きな傷は治せないのですが、傷の種類を問わず、切り傷でも打撲でも何でも治すことができます。エトはヴァリスのファリス神殿で4年間修行をし、司祭の位を得ていますから、当然この魔法を使うことができます。修行を積めばレベルも高くなり、かなりの重症も治せるようになります。



◀ディードリットの傷を癒すエト



◀みるみるうちに傷が治っていく

クエスト

目標となる人物に対し、ひとつの使命を強制できる魔法です。使命に反するような行動をとると、堪え難い苦痛に襲われます。この苦痛に10分も襲われていると精神が崩壊してしまうことでしょう。そして純粋な心を持っている者ほど、疑うことなく使命を全うしようとするのです。



▲カーラの魔法によって、ナバは操り人形と化した

なぜカーラがプリーストマジックを使えるのか?

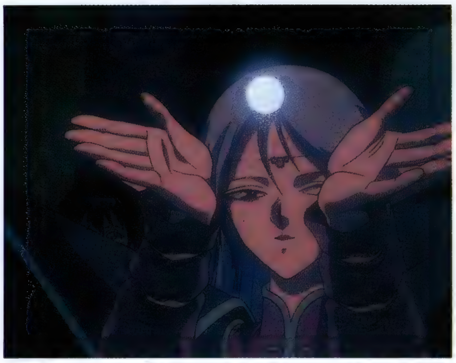
カーラは己の意識をサークレットに封じ込め、それを身に付けた者の肉体を奪うことで不死の体を手に入れました。しかも、その肉体が持っていた能力はそのままカーラの能力となるのです。その昔カーラの肉体は戦士のものでした。六英雄の魔法戦士がそれです。そしてカーラの次なる肉体として選ばれたレイリアはマーファの司祭でした。カーラがプリーストマジックを使えるのはレイリアの能力なのです。

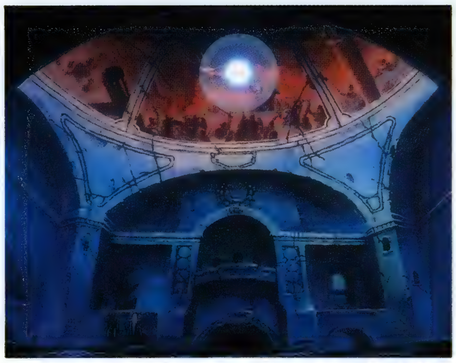


◉シャーマンマジック

ウィル・オー・ウィスプ

光の精霊であるウィル・オー・ウィスプを呼び出す魔法です。この精霊は直径50センチぐらいの青白い球形の光で、明かりの代わりにすることができます。また、この精霊を物体にぶつけると簡単に壊れてしまいますが、その時に強力なエネルギーを発生するため、対象はダメージを受けます。つまり、攻撃に使うこともできるのです。なお、真っ暗闇ではウィル・オー・ウィスプを呼び出すことはできません。わずかでも光がないとだめなのです。ドワーフの大トンネルでは、光り苔があったため呼び出せたのです。

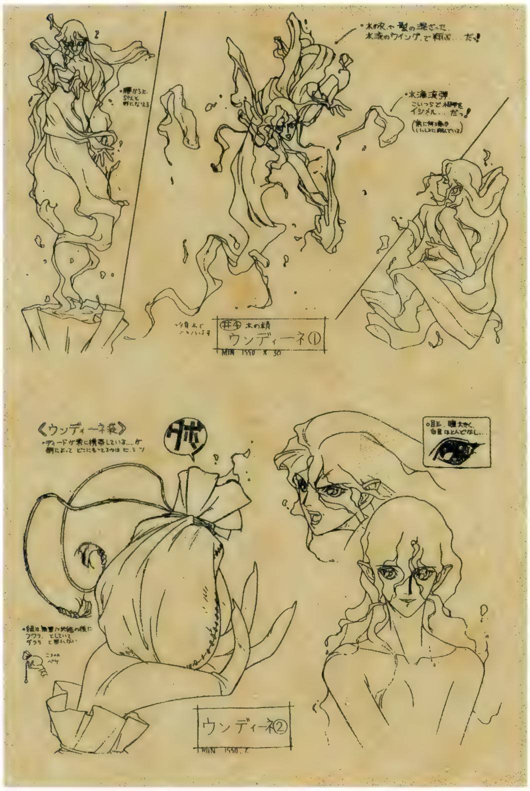

▲ディードリットの呼び掛けに応え、現われた光の精霊


▲ウィル・オー・ウィスプの光が、闇に埋もれた壁画を照らす

シルフ コントロール・スピリット

シルフはシルフィードの略称で風の精霊です。全裸のエルフの女性の姿をしているといわれています。この事からも精霊とエルフのつながりの深さを推し量ることができます。ディードはドワーフの大トンネルの中で、すきま風を媒体にシルフを呼び、出口までの道順を聞きました。また、シルフは相手に絡みついて、強力な「かまいたち」を起こすこともできます。


▲風の精霊シルフを呼び寄せ、風の流れを聞き出すディード

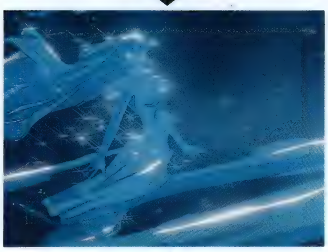


ウンディーネ コントロール・スピリット

ウンディーネは水の精霊です。その体は液体状で、通常は小さな少女の姿をしていますが、どんな形にもなることができます。そして、呼び出すためには河原や海辺など、ある程度まとまった水のある場所でなくてはいけません。ウンディーネは直接的な攻撃手段は持っていません。

でも、ディードがカーラに使った時は失敗しましたが、相手の顔に張り付いて、呪文を唱えるのをじゃまするくらいのことはできるでしょう。


▶水の入った袋の中に封じ込められている


▶袋の中から姿を現わした、水の精霊ウンディーネ


▶カーラが魔法を唱え終わる前にぶつかっていき、それを妨げる

ウンディーネはふだんどこにいる?

ディードリットはふだんから水の入った袋を持ち歩いています。その袋には、水の精霊であるウンディーネが封じ込めてあるのです。精霊を呼び出すには、それぞれの精霊力の働いている場所にいる必要があるのですが、いつもそんな場所にいるとは限りません。そのため、あらかじめ精霊を特定の物に封じ込めておくことで、いつでも呼び出せるようにしているのです。

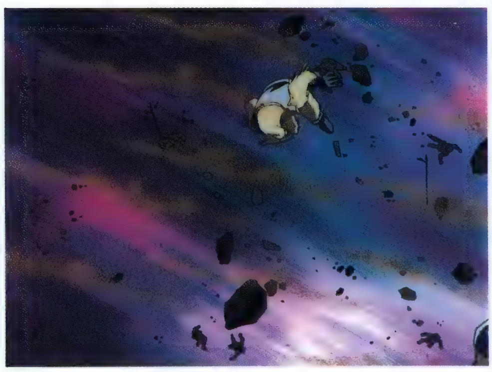
◉カーラスペシャルマジック

コントロールウェザー

半径10キロメートル程度の範囲内で天候を自在に変更できる魔法です。本来は雨ごいなどに使われます。この魔法を同じ地域で複数の術者が同時に使った場合は、一番魔力の強かった者が天候を変えることができます。カーラはたびたびこの魔法を使いますが、なぜか自分が登場する際には雷雲を呼び、稲妻を光らせることが多いようです。英雄戦争の時には、突風を吹かせて両軍の間を割り、戦いを終わらせました。



▶ベルドに雷を落として、とどめを刺した



▶天候が急変したのは、カーラが魔法を使ったため

◉そのほか

クリエイトアンデッド

ファラリスのダークプリーストが使う暗黒魔法で、死体を使ってアンデッド・モンスターを作り出します。死体の腐敗状況によって、ゾンビになるかスケルトンになるかが分かれます。そして術者は、こうして生まれたゾンビやスケルトンに命令を与えることができます。戦場へ向かうカシュー軍の偵察部隊を全滅させたマーモ軍は、この魔法を使って外傷の目立たない死体をアンデットにし、不意を突いてカシューを殺そうとしましたが、失敗に終わっています。



▲偵察部隊がひとりだけ戻ってきたが、それは一度殺された兵のアンデットだった

▼仲間と見せかけ、カシューに奇襲をかけるアンデット



スティールライフ

暗黒魔法の一種で、相手の生命力を吸い取り、自分のものにしてしまいます。一度に複数の目標を相手に使用することもできますが、自分の生命力を上限以上に高めることはできません。マイス砦の見張りがダークエルフにかけられ絶命しました。



▲生命力を吸い取られ、干からびていく兵士



◀水晶球を通して遠くに魔法をかけることができる

Lodoss OFFICIAL ARTS

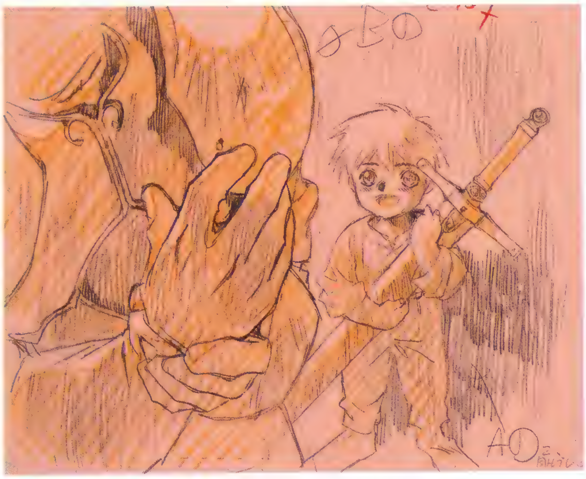


GALLERY
結城信輝 原画ギャラリー

●レイアウトについて

作画でまず最初にやるべきことは、レイアウトを起こすことなんです。具体的には、絵コンテを見て「この位置にディードをこんなポーズで配置する」といったことを決めていく作業ですね。（84ページ上段参照）
レイアウトを最初に描くのは必ずしも僕じゃなくて、各原画マン、つまり原画を起こす人が担当しています。描き上がったら、演出的にそのカットの内容に合っているかどうかを演出の人にチェックしてもらいます。それをさらに各話の作画監督と僕が見て、「ここはちょっと違うなぁ」とか

Yuki



▶パーンの少年時代。手前の人物は、彼の父テシウスである。本編ではテシウスの顔ははっきりとは見ることができないが、いかにも聖騎士らしく精悍で、なおかつ優しい父親だったことがうかがえる。鎧と剣は、後にパーンが使用することになる。



▲レイリアを取り戻そうと、ひとりでカーラの館に向かったギム。命をかけてカーラに立ち向かい、パーンたちと力を合わせて、一瞬のスキを見つけるや、バトルアックスでサークレットを弾き飛ばす。その直後、レイリアの名を呼び、パーンの腕の中で息絶えてしまう。



「ここは、こういうふうにした方がいい」
と思えば描き直したり、
修正を入れたりするわけです。
そして「これでOK」ということに
なって初めて原画マンが
原画を起こす作業に入れるんです。
（結城信輝さん談）



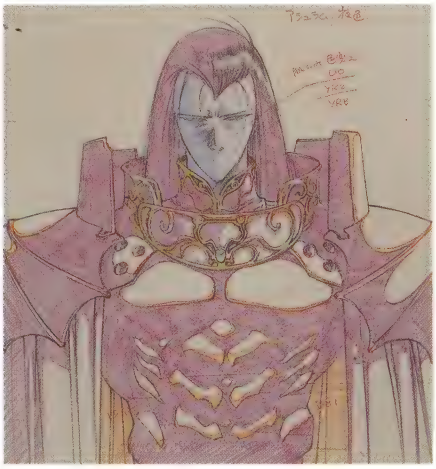
▶レイピアを抜いて臨戦態勢に入ろうとするディードリット。ひざの角度が女の子らしさのポイント。武器とのアンバランスがいい。
▼自分の故郷である、帰らずの森の入り口を呪文によって開けようとするディード。大胆なアングルが迫力を感じさせる。



Nobuteru

▶マイス砦でパーティの一行と出会うジェブラ隊長。騎士としてのパーンの素質をいち早く見抜いた人物でもある。マーモ軍によって砦が陥落する寸前、パーンに「よい騎士になれ」と言い残して、アシュラムとの一騎打ちにこれから臨む、という場面での表情。





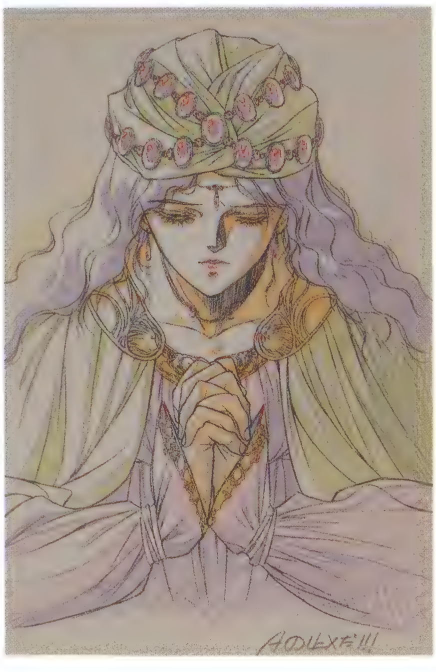
▶暗黒帝王ベルドに、いちばんの忠誠心を持つアシュラム。マーモ本隊とは別に、自分の部隊である暗黒騎士団を率いて、ロードス制覇をもくろむベルドの力になる。パーンのライバルともいえる存在。黒衣の騎士と呼ばれる冷酷な性格がよく表されている。



▲パーンの無鉄砲さに、やれやれといった表情のギム。
▶あわててパーンを助けようとするエト。するとそんな彼を止める声が……。光の表現が美しい。



▼スレインはギムの性格を熟知しているので、書物に目をやったままエトに声をかけるのだった。

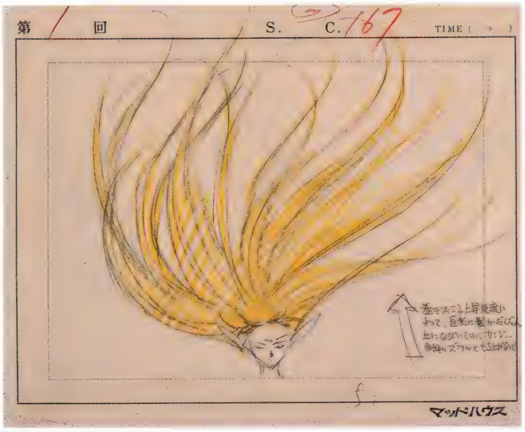


▶ファーン王の使いとしてヴァリスからアラニアへ向かう途中、カーラの襲撃を受けたフィアンナ王女。護衛の聖騎士たちも次々と倒され、彼女にも危険が迫るが、馬車の中で神の加護を一心に祈っている。王女としての育ちの良さがうかがえる作品だ。



▶ドワーフの大トンネル内でトラップに陥り、ギムやスレインたちとはぐれてしまったパーンとディード。
▼風の精霊、シルフを呼び出したところ。巻き起こる風で髪が大きく持ち上がっている。
2点ともレイアウト用の原画。

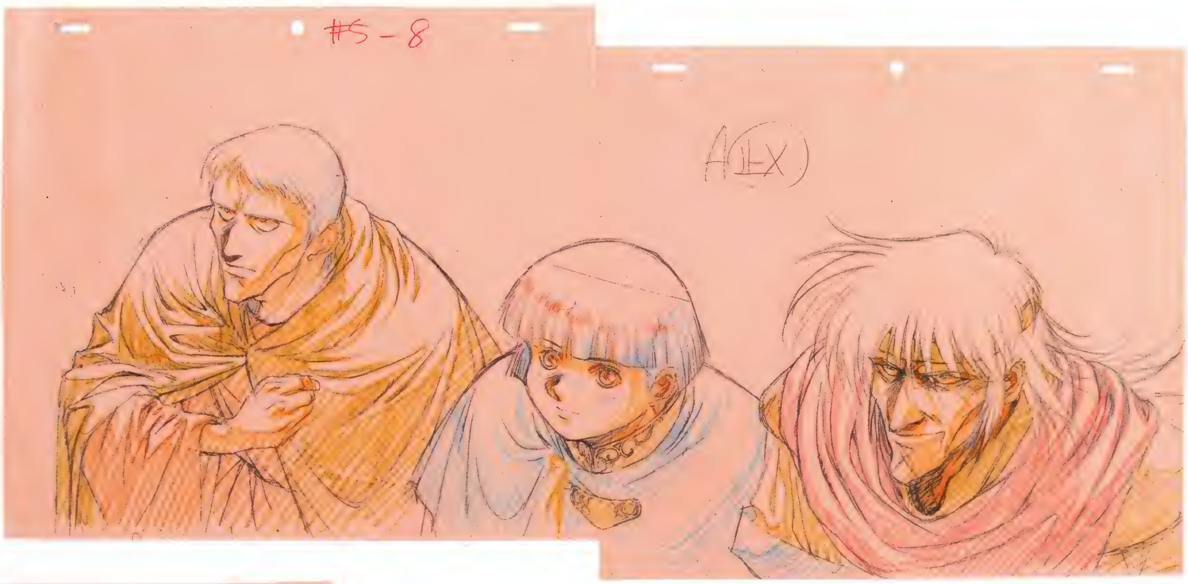




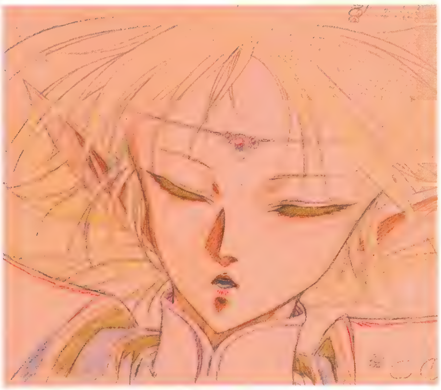
▼六英雄のひとりであり、吟遊詩人に「知識の泉」と歌われた大賢者ウォート。魔神戦争の際にカーラを助けたことがある。現在はモス地方の山奥にひっそりとひとりで住んでいるが、彼だけがカーラの正体を知っているため、パーンたちが会いに行くことになった。



▶カーラからフィアンナ王女を助け出し、ヴァリスのファーン王と謁見を許されたパーティの一行。左からスレイン、エト、ウッド・チャック。
▼同じく謁見を許された、左からパーン、ディードリッド、ギム。みんなやや緊張した面持ちである。







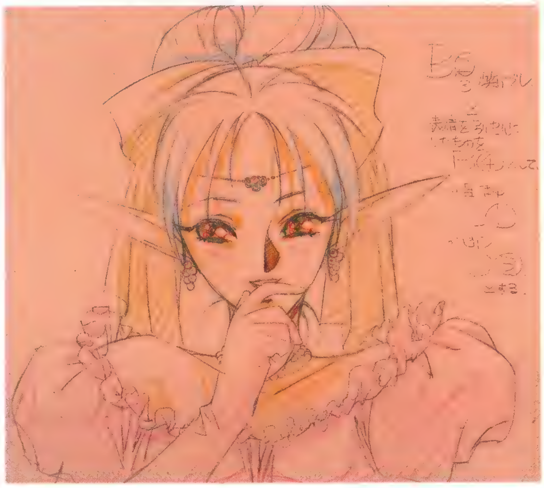
▶風の精霊シルフを呼び出し、風に乗って浮いているティードリットの美しいアップ。「ありがとうシルフ…」と優しく声をかける。
◀ドワーフの大トンネル内にある大聖堂で、出口を探すためにシルフを呼び出し、風の行方を感じ取ろうとするディード。



Nobuteru Yuki

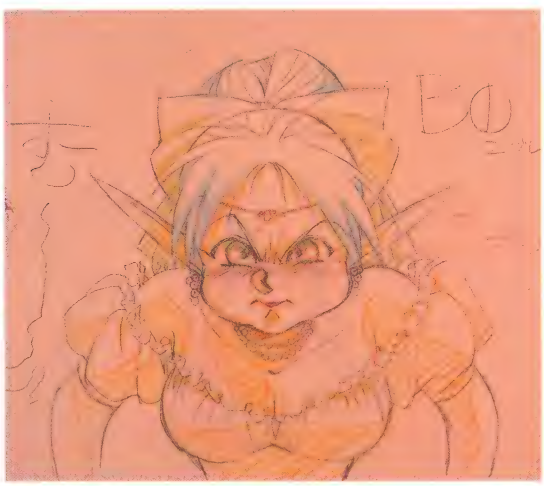


▶パーンの気を引こうとして、彼の前を通り過ぎるディードを順を追って描いたもの。「こんなドレスよりも、いつもの服のほうがいいわよね！」と言いながらも、まんざらでもないといった顔をしている。彼女の表情の変化を見てほしい原画。



▲ヴァリス場内のパーティで、フィアンナ王女に気に入られて困っているエトを笑うディード。パーティ用のドレスに着替えている。

▼カシュー王にすっかり夢中で空返事しかしないパーンに、怒り心頭のディード。これほどの表情はあとにも先にもこの１カットのみ。





◀自分の剣の力だけで、砂漠の国フレイムをまとめあげた傭兵王カシュー。パーンにとっては、父テシウスと同じくらいの尊敬に値する人物。ヴァリス城で知り合い、剣の手ほどきを受ける。なおかつ戦争の厳しさもパーンに教えてくれる。目つきの鋭さに注目。

▼パーンとは幼なじみのエト。4年間のプリーストとしての修行を終えて、ザクソン村に帰ってきたものの、パーンの旅につきあうことになる。パーティの中では、いちばん穏やかな性格の持ち主といえるだろう。無鉄砲なパーンのよき理解者でもある。





▲英雄戦争ののち、ベルドの遺志を継ぐべく「魂砕き」を手にしたアシュラム。しかし、ベルドの存在の大きさを改めて思い知ることになる。
▶あまり表情を浮かべないアシュラムであるが、これはうっすらと笑っているカット。



Yuki



▲ダークエルフのピロテース。レイピア、投げナイフのほかにムチを巧みに使いこなす。ハイエルフのディードとはライバル的な存在。
▶アシュラムに忠誠を誓い、彼のために自分の力をすべて使おうとする。ディードと比べると彼女の方が大人っぽく描かれている。







◀英雄戦争でのファーン王との一騎打ちのカット。左は、カーラの魔法によって、槍で胸を貫かれたベルド。彼はこの一撃によって絶命してしまう。







▶マーモ軍本隊を率いて、ロードス島全土を己の支配下におくことを企てる暗黒帝王ベルド。剣を抜いたところ。迫力あふれる原画だ。



Nobuteru

▲ベルドの征服に対し、ロードスの統一を求めたヴァリスのファーン王。ふたりとも、六英雄にその名を連ねる人物であった。



▶あえて一騎打ちに臨んで、ベルドを説得しようとするのだが。
▼聖騎士団を率い、民衆の歓呼に応えるヴァリス王の雄姿。





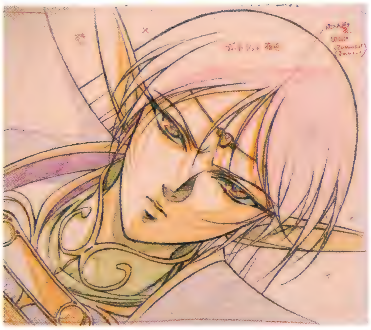
GALLERY
結城信輝
原画ギャラリー

●実際の作画について

原画マンはレイアウトや設定資料を見ながら原画を描いていきます。ただ、今回はスケジュール的につらかったこともあって、設定資料をすべて用意できたわけではないんです。そんな場合は、出渕さんが描いたラフをもとに



◀争いを好まないウッドにしては珍しい戦闘シーンのカット。しかしナイフ使いは、なかなかの腕前を持っている。彼はマイス砦の牢からパーンに助け出されたことがきっかけになり、パーティに参加した。盗賊なので金目のものには当然目がない。



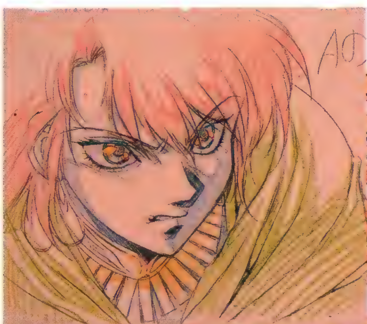


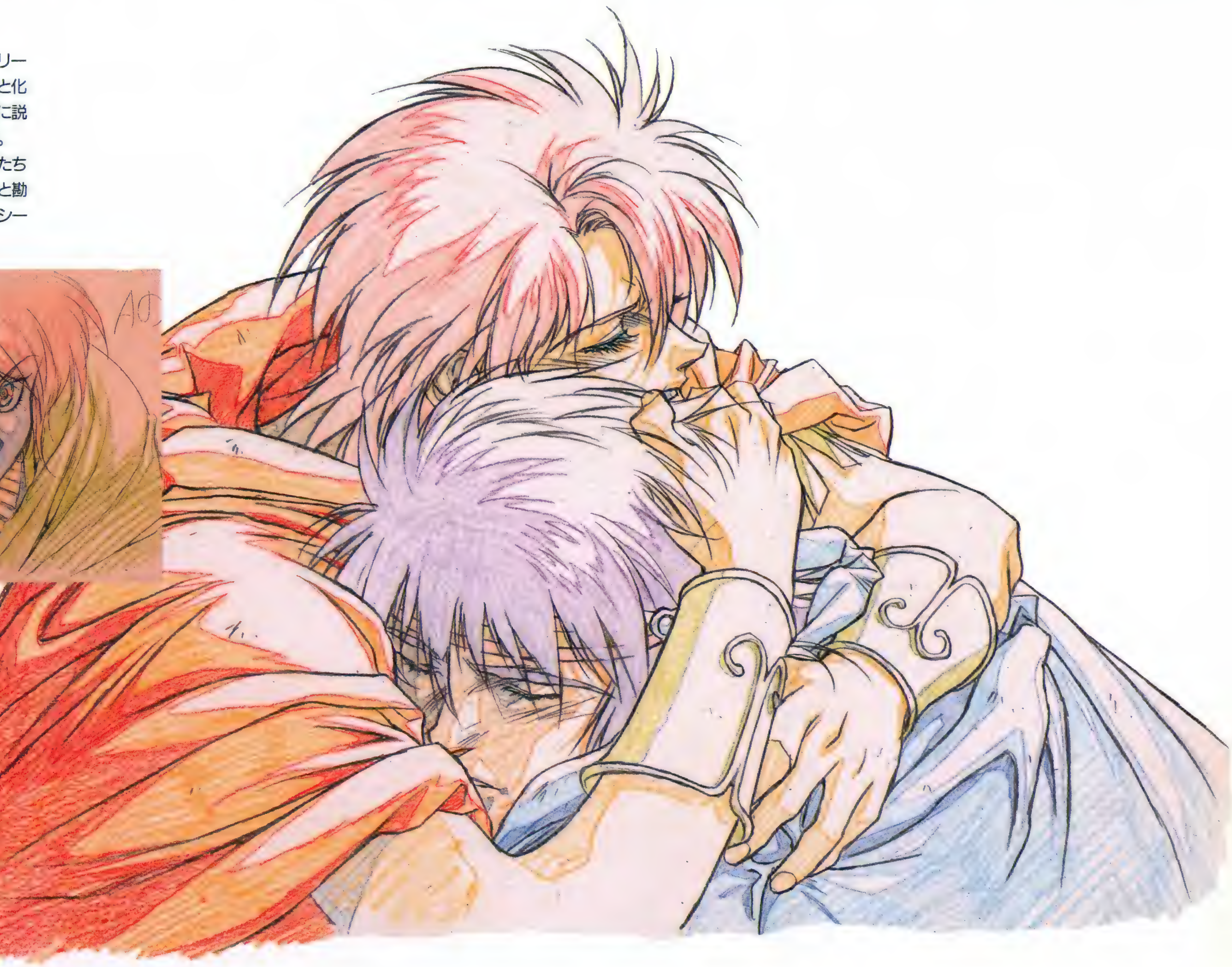
▶パーンとアシュラムの2度目の戦いでのカット。英雄戦争での1シーン。パーンを助けようとアシュラムに投げたディードのナイフをレイピアでたたき落とした時のピロテース。アシュラムに対する内に秘めた思いが、厳しい表情となって現れている。

Yuuki

▶怒りと狂気の精霊、ヒューリーに取りつかれてバーサーカーと化したオルソンをかばい、必死に説得して元の姿に戻そうとする。

▼カーラの館に向かうパーンたちを木陰から見つけ、マーモ軍と勘違いして戦いを挑もうとするシーリス。



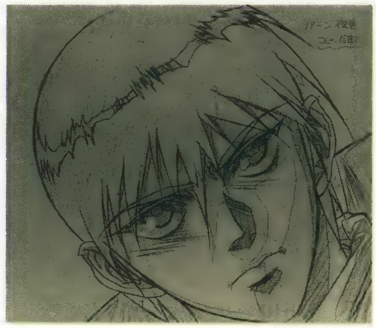


レイアウトを描いてもらって、それに僕が修正を入れていく形でやっていきました。こうすることで最終的に絵の統一が図れ、なおかつ現場としての作業もストップすることなく進められたんです。そうやってできあがった原画に各話の作画監督が修正を入れ、さらに僕が全体的な絵の統一を図って、ここに掲載されているような原画が完成するというわけです。

（注）ここに掲載されているものは原画だけではなく、結城さんが直接描かれた動画も含まれています。



▲カーラのなぞに満ちた怪しい美しさが際立っている。己の意志のすべてをサークレットに封じ込め、500年もの間ロードスを守ってきたと言う魔女カーラ。六英雄のひとりに数えられ「名もなく去った魔法の戦士」と歌われている。





▲ベルドに「お力になりましょう」と呼びかけておきながら、カシューにも「ロードスを差し上げようか」と言い、さらにパーンに対して「ともに立ち上がろう」と誘うカーラ。狂気を帯びているようにも見えるカット。しかしある意味では、ロードスをとても愛しているといえるだろう。

Nobuteru

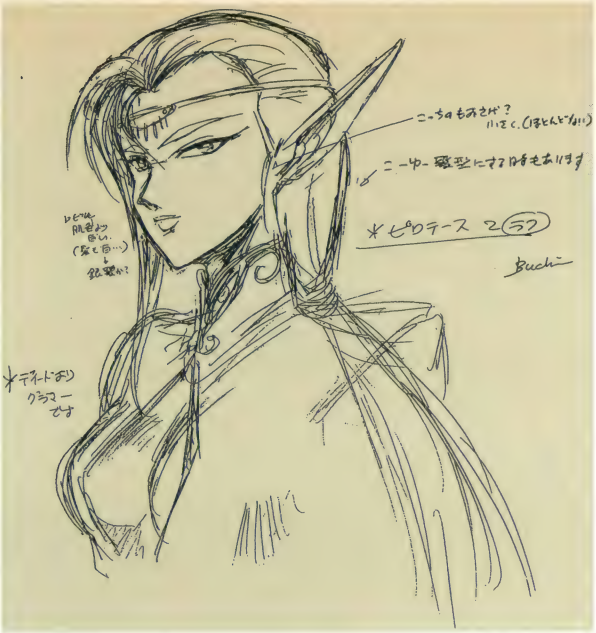




▲仕事をなくし、文句を言っているシーリス。しかし、雇う側にしてみれば、自分たちの危険さえなくなれば、傭兵などはあまり一緒にいてほしくない存在なのである。

◀剣を抜いてウッドとエトを見据えるオルソン。まだバーサーカーにはなっていない。

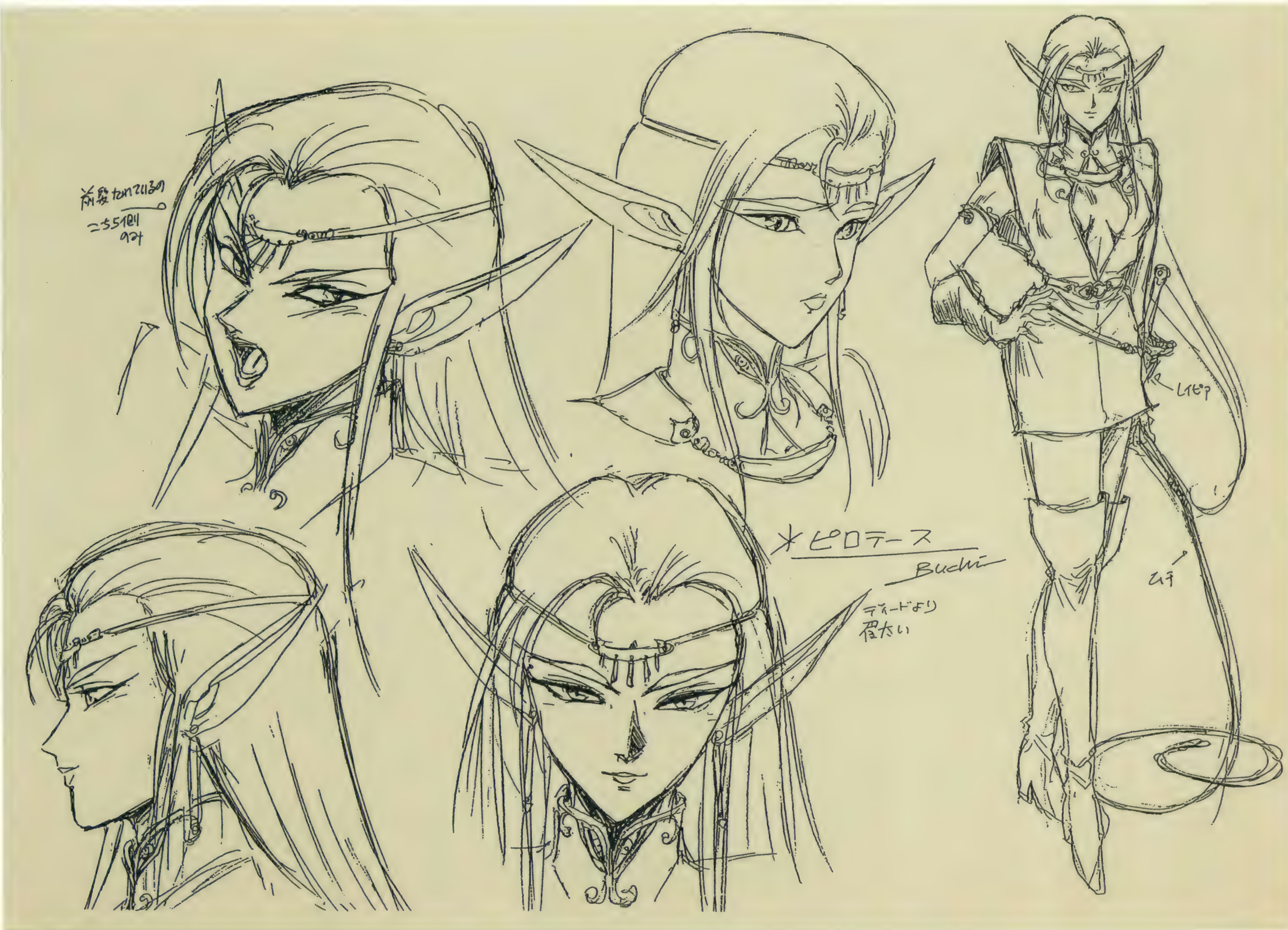
GALLERY 出渕 裕 設定ギャラリー



◀色気がないっていうご指摘が多かったので、それに答えたキャラクターです。ディードリットと共通性を持たせながらも、違うものにできるかっていうところがポイントでした。じつは、僕たちの方からダークエルフの女の子を出そうって言い出したんですよ。

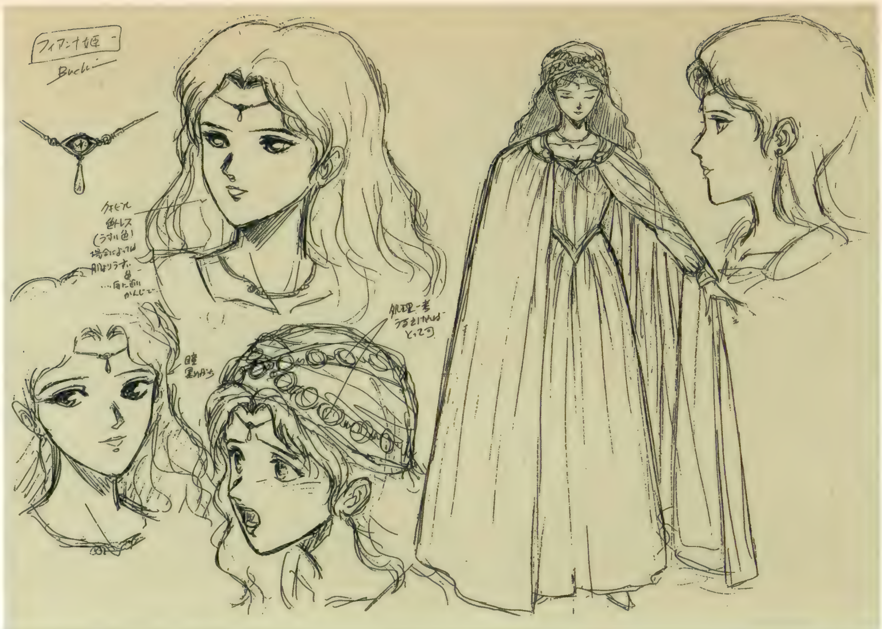
Izubuchi

▼顔の部分でディードと違うのは、もっと眉を太くして、髪形もオールバックに近い感じにしたところですね。それから前髪をちょっと垂らしてみたり、後ろで縛ったりして変化をつけてみました。目つきも少し変えてみたんですが、思ったほどは効果が出ませんでした。



▼王様っていうよりも、地方領主みたいなイメージが強いキャラクターですよね。貴族でありながら、戦士的な風貌も持っている人なんだろうと思ったので、野生的な部分も残して描いてみました。着ているものなんかはゲルマン系って感じにしています。





▲彼女は、原作の時もこのようなウェーブがかかった髪形だったので、それをもっと優雅な感じにしました。お姫様っていっても、エキゾチックな雰囲気を持ったお姫様にしたかったんです。フィアンナ姫は、自分ではけっこう気に入っているキャラクターです。

Yutaka







◀▲ファーン王は、ちょっと年をとらせすぎちゃったかもしれませんね。デザイン的には「威厳のある王様」っていう、形式通りのものにしてみました。ファンタジー作品に出てくる王様として、だれにでも共通のイメージが持てるタイプだと思います。

GALLERY
出渕 裕
設定ギャラリー

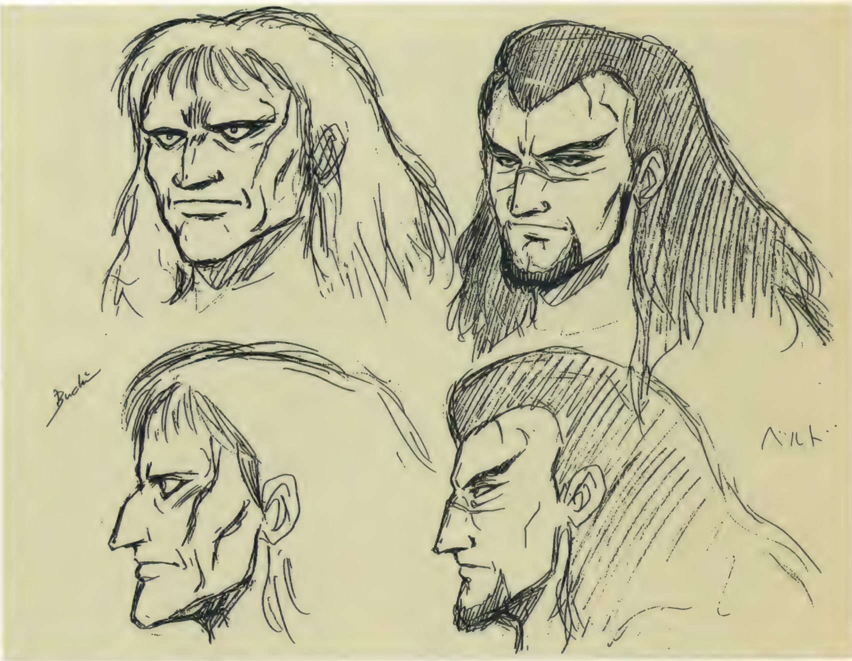
▶もともとは、フィアンナの警護隊長として出したキャラです。でも1カット、それもチラッとしか出なかったので、パーンに子供のお守りを見せる騎士としても登場させています。色が変わっているのでわかりにくいかもしれませんが、彼らは双子だったのでしょう。



Izubuchi

▼ベルドは魔剣「魂砕き」の力で老化のスピードが遅くなっているわけです。そこでファーンとは見た目の年齢にかなり差をつけてみました。実際の年齢は、両者ともほとんど同じなんですけどね。ファーンは老齢ですが、ベルドはまだ壮年、という具合いです。





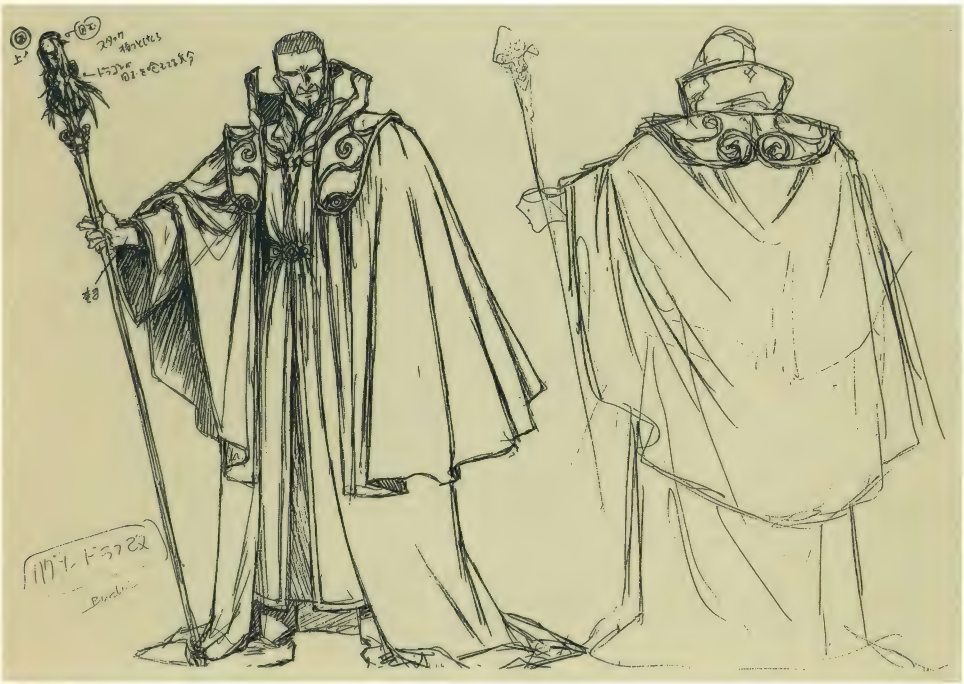


▶ベルドには傷が付いていた方がいいかなと思ったので、そうしました。自分の剣の腕で現在の地位を築いた、実際に戦い続けてきた人ですからね。彼の顔は、いろいろと迷ったんですよ。原作のベルドよりも眉が細めだし……。で、結局こうなりました。

▶ファリスの宮廷魔術師も2，3カット出てくるだけなんですよね。原作ではカノン王に似ていたので、もっとごつい感じにしようと思ってこのようにしてみました。最初は、「宇宙戦艦ヤマト」に出てくるシュルツ司令をイメージして描いたキャラクターです。



Yutaka

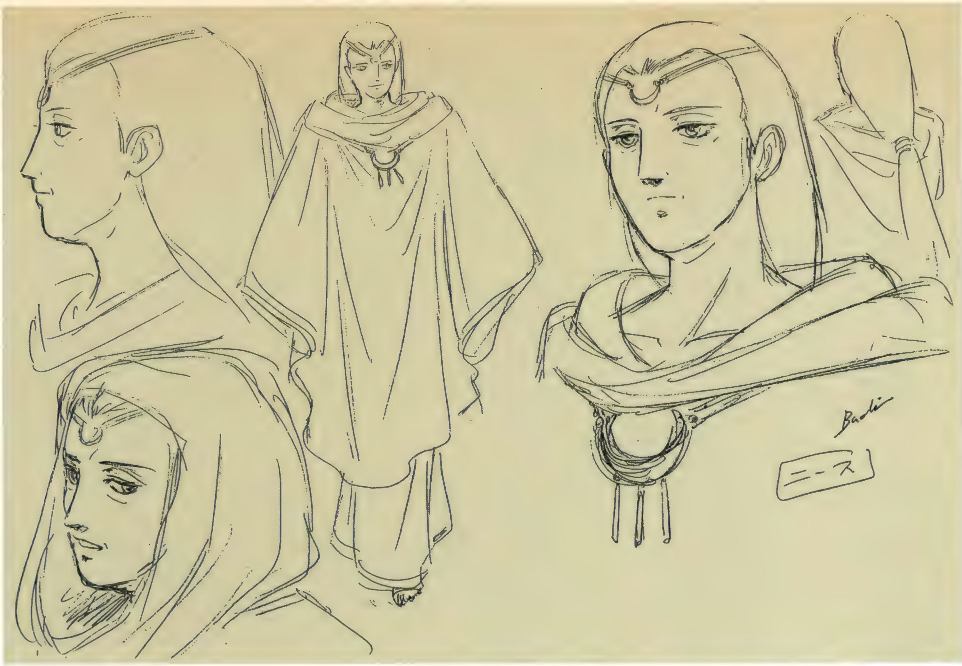




▲▶バクナードは結城くんとの間で、何度かデザインのやりとりをしたキャラです。僕が描いたラフに結城くんがさらにアイデアを出して……といった感じでね。マントも結城くんのアイデアです。彼のことを僕らは「悪のミスタースポック」って呼んでます。

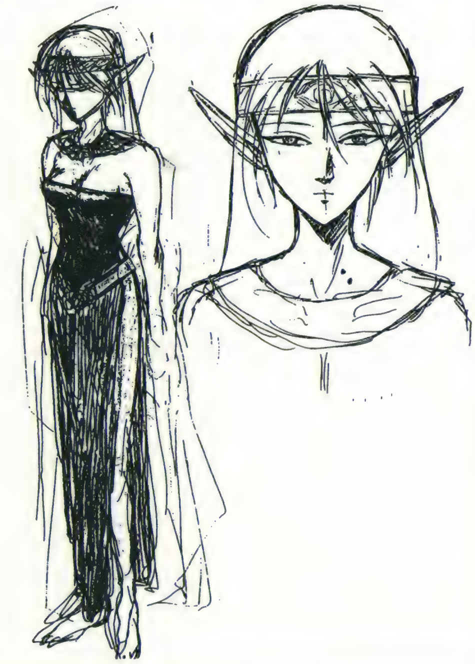


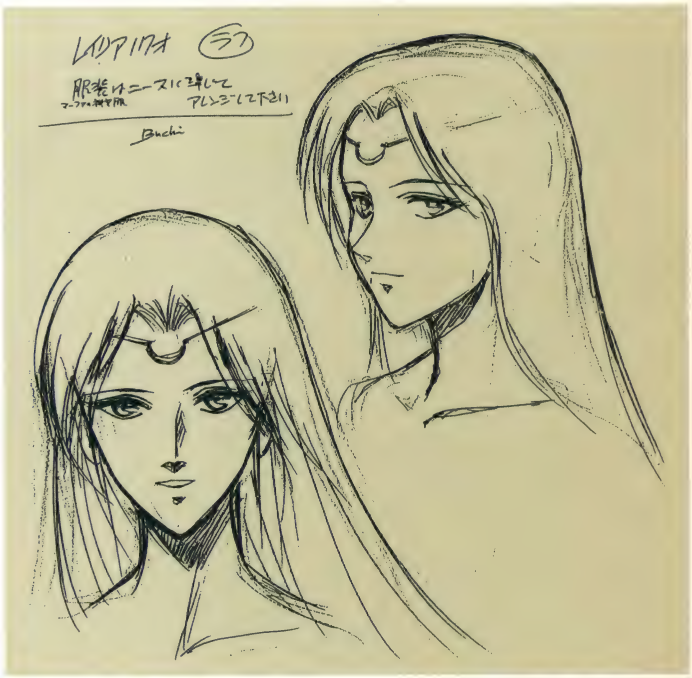
GALLERY
出渕 裕
設定ギャラリー



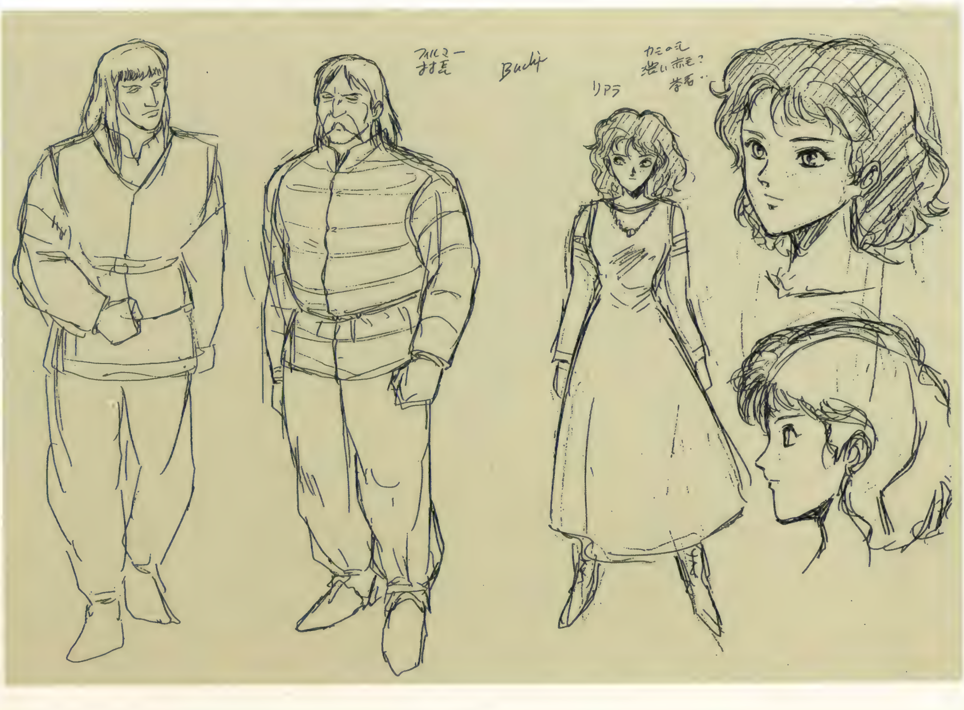
◀魔神戦争の時にも活躍していた人ですから、本当のことをいえば、もっと年をとっていないとおかしいんですよね。でも、これ以上年をとらせちゃうとまずいかなと思ったもので……。神官服も装飾過多じゃなく、シンプルな形でまとめてみました。

▶物語の後半でディードリットがマーモに捕まってしまうんですが、これはその時に着せられる衣装です。祭壇に乗せられ、いけにえにされちゃうんですよね、ディードリットは……。マーモ側の衣装ということで、少しエッチにしてみました。



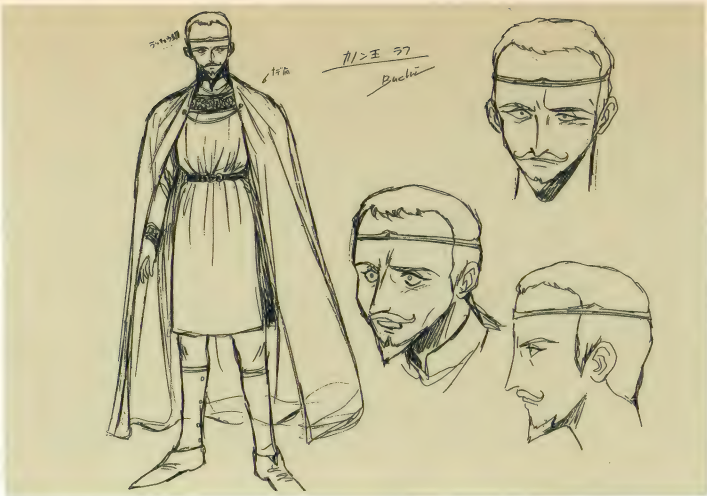


▲カーラをベースにして、それを少し優しくしたんですけど、ちょっと失敗しちゃったかもしれませんね。だから……というわけでもないんですが、アニメで使われているのは、どちらかというと「結城くんの絵をもとにしたオリジナル」みたいな感じになっています。



◀村長の着ている衣装は、ケルト神話に出てくる人が身に着けているような感じにしました。リアラはディードと似ないようにと思って、ちょっとこまっしゃくれたソバカスの女の子にしました。最初は、いわゆる「村娘」というイメージで描いたんです。

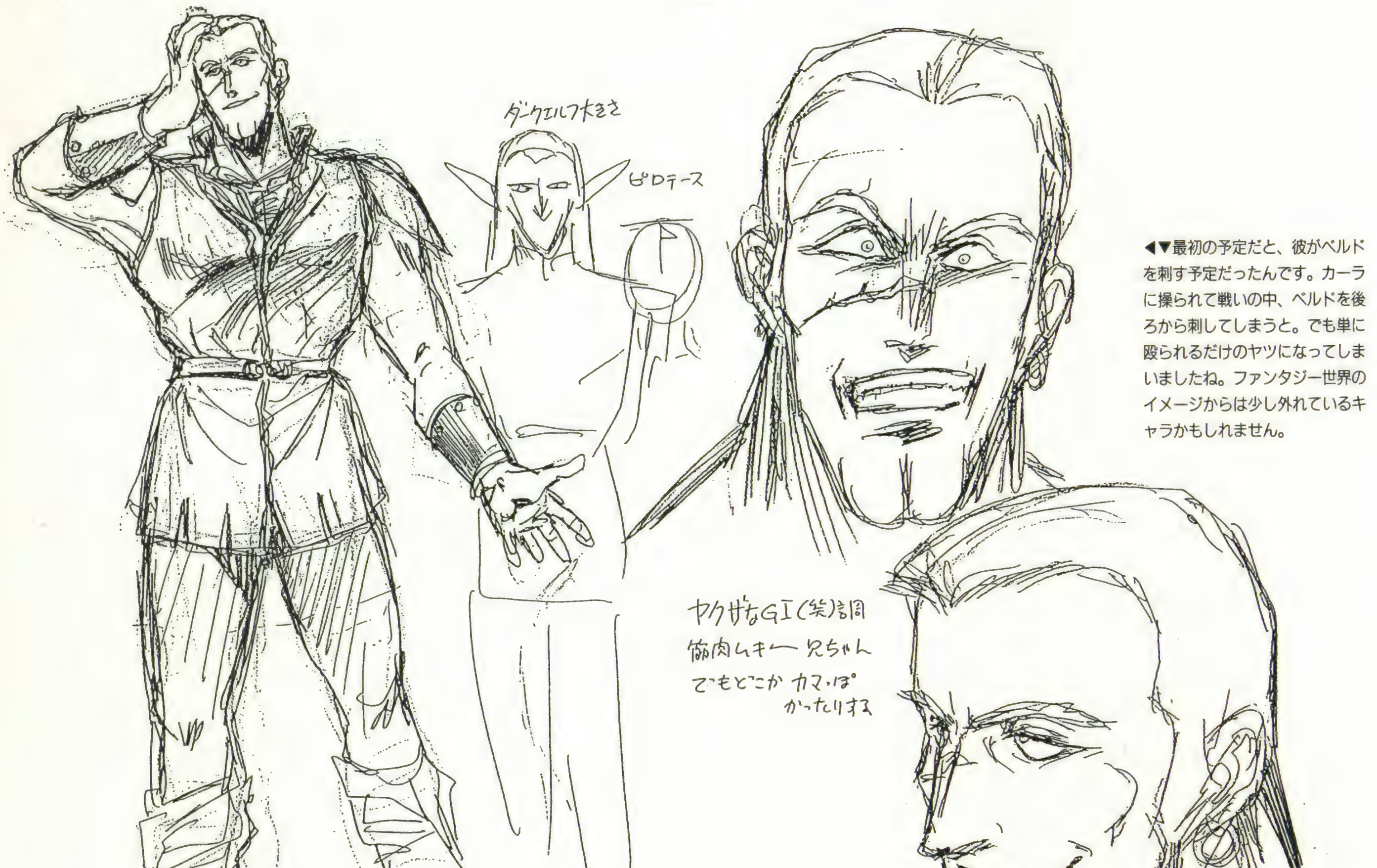




▲ジェブラは第３巻にしか出てこないキャラですね。でもパーンの成長に関わってくる、ある意味では重要なキャラですよね。けっこうごつくて、武人で、いいヤツっていう……そんな印象を受けたので、「ちょっとごつい感じのおじさん」という感じにしました。

▲文官タイプの王様にしようと思って。戦争がなければ、政治的には可もなく不可もなくそれなりに国を治めている……そんなイメージです。ベルドの前では精一杯の虚勢を張るんだけど、体格的にも貧弱な感じで、貫禄負けしちゃうキャラクターです。

Yutaka Izubuchi

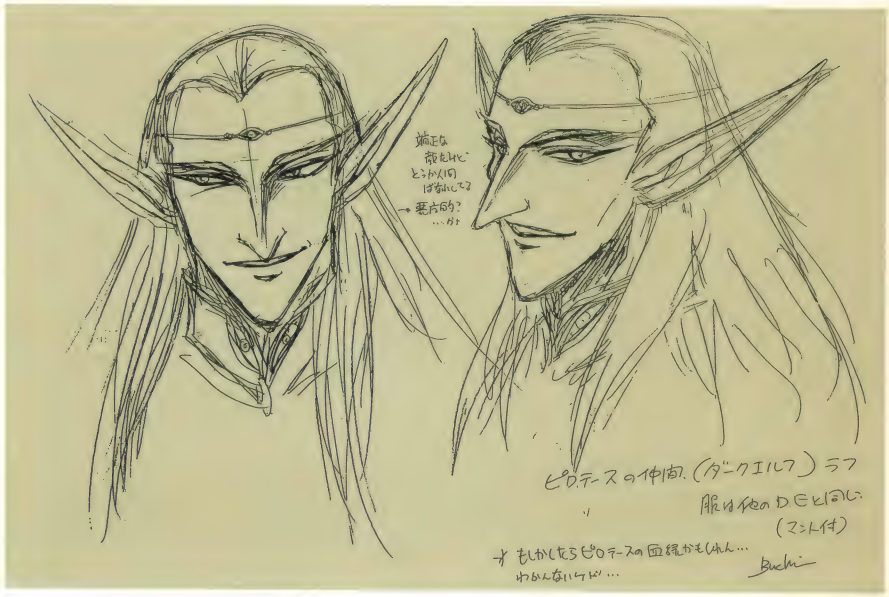


◀▼最初の予定だと、彼がベルドを刺す予定だったんです。カーラに操られて戦いの中、ベルドを後ろから刺してしまうと。でも単に殴られるだけのヤツになってしまいましたね。ファンタジー世界のイメージからは少し外れているキャラかもしれません。

Izubuchi

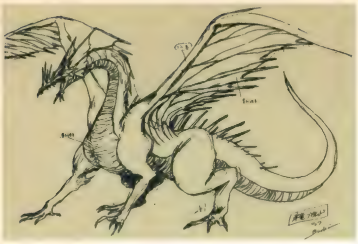
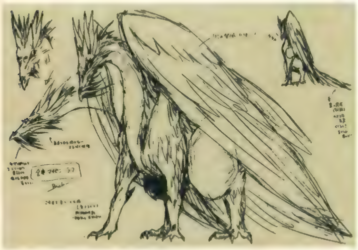
GALLERY
出渕 裕
設定ギャラリー

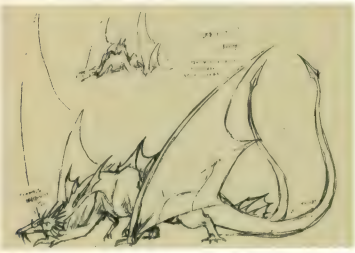
▶「ピロテースは誇り高きダークエルフの……」っていうこともあって、彼女の血縁関係者っていうイメージで作りました。親族みたいなもので、兄貴的存在ですね。端正な顔をしているんだけど、どこかで人間離れしている……そんな雰囲気を持たせたつもりです。

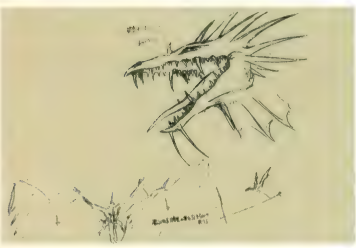
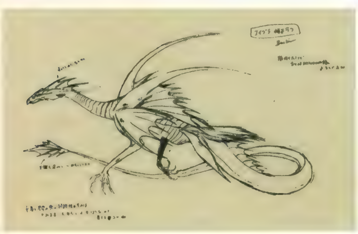


▼▶頭は狼みたいだけど、体は人間というモンスターですね。あんまりマンガっぽくなってもいけないし、かといってリアルにしすぎてもおかしいし……。ちょうどその中間になるようにしたつもりです。みんなからはポチって呼ばれて、かわいがられています。



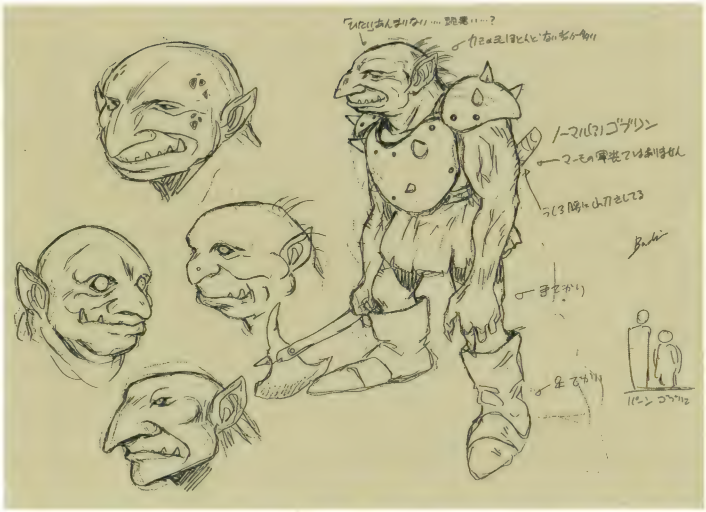






◀ドラゴンはたくさん出てきますから、いかにもそれっぽいものばかりにならないように、あえて違うタイプのものもいくつか作ってみました。馬の感覚で乗れるものとか、一応ドラゴンといわれるものでも、サイズ的にはそう大きくないヤツだっていますからね。

Yutaka



▶ゴブリンはたくさん出てくるって聞いていたので、こちらでいろいろと顔を用意しました。そうしないと集団で出てくる時、描き分けるのが大変なんですよね。この絵はすごくおとなしく描いちゃったんで、結局箕輪くんの方で修正してもらいました。



◀一般のゴブリンよりも、ちょっと知能があって偉そうという感じにしました。比較的人間に近くて、「人間にもこんなおっさんいるかもしれないな」っていうようなね。何種類か顔のバリエーションを作ったんですよ。

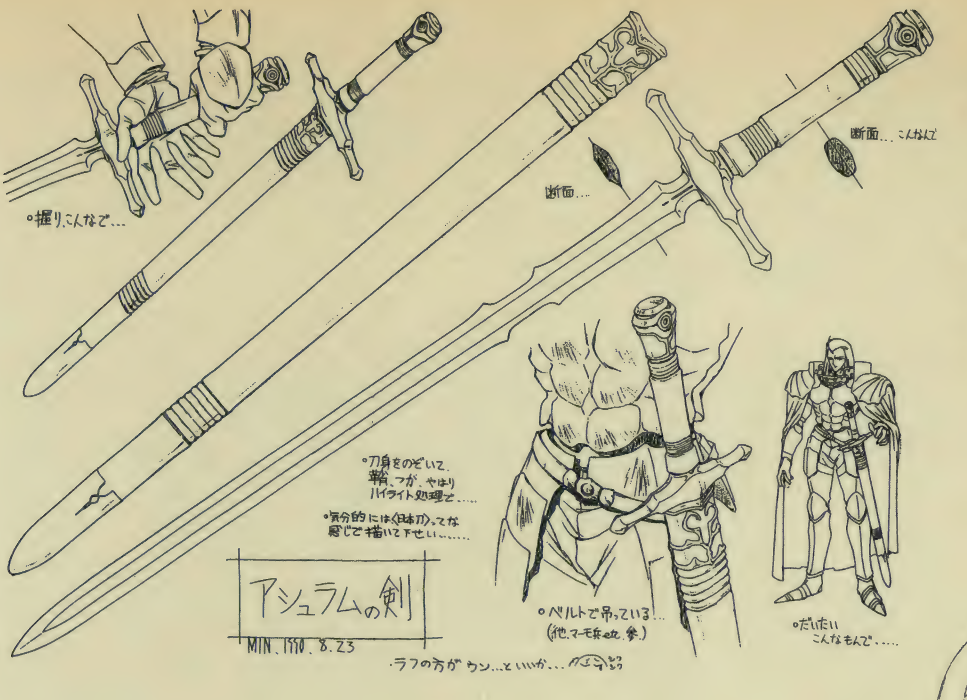


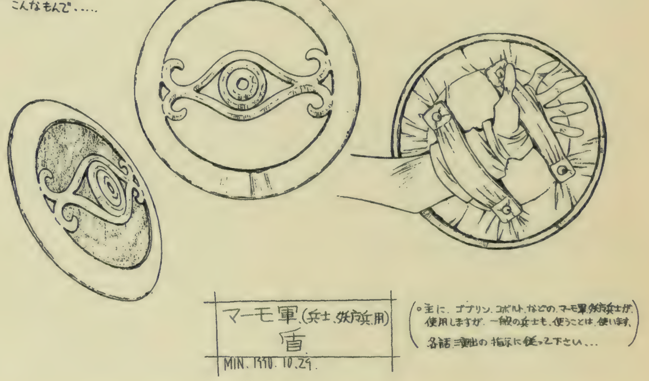
（コメントはすべて出渕 裕さん）

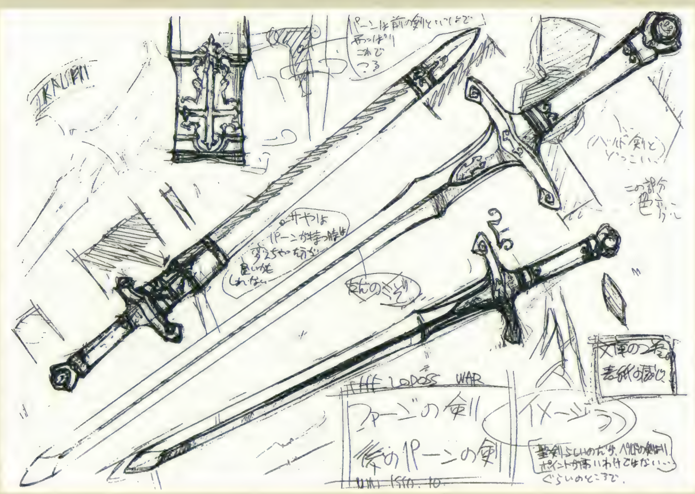
Visual Board

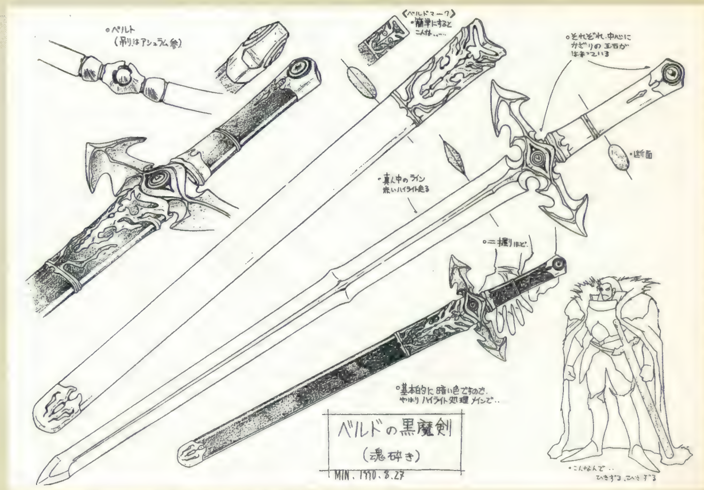
武器

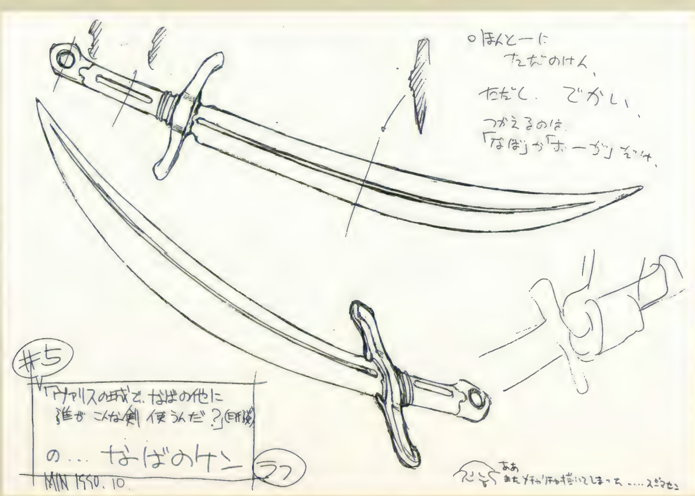
一口に剣といっても、使用者の好みによって
長さや重さ、デザインなどがかなり
異なってきます。ここでは
そんな剣をはじめとする、さまざまな武器
防具を紹介しましょう。

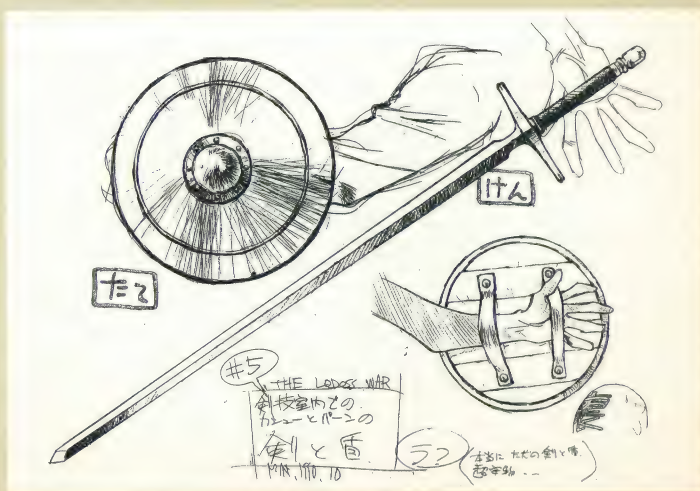












●ウッドメイス

原始的な木製の殴打武器で、単体型のこん棒に釘や鋲などを打ち込んで打撃力を強化したものです。ゴブリンが使っていました。

●スピアー

スピアーには、ロングタイプとショートタイプの2種類があります。ロングタイプは、主に歩兵が敵の攻撃よりも先んじた有利な条件で攻撃を仕掛けるために作られたものです。また重装歩兵が巨大な盾を並べるようにして、何列にも並ぶ密集体形をとり、その盾のすき間から何本ものロングスピアーを突き出す戦闘方法も存在します。ショートタイプの用途は多面的で、歩兵が小回りのきく武器として使用しています。戦場において大変ポピュラーな武器だといえるでしょう。

●表面を補強したスモールシールド

数多くあるシールドの中で、これは戦乱期に発展した形のシールドです。初期のシールドは木製で表面は補強されていませんでした。そのため傷みが早く、戦闘中に壊れてしまうことが多々ありました。その対策として、敵の攻撃にさらされる、一番傷みやすい表面を金属で覆い補強したのがこの盾です。金属のおかげで傷みが減り、長持ちするようになりましたが、その反面大変重くなってしまい、扱いにくくなったことも事実です。アニメではマーモ軍のモンスターが使っていました。

●プレートアーマー

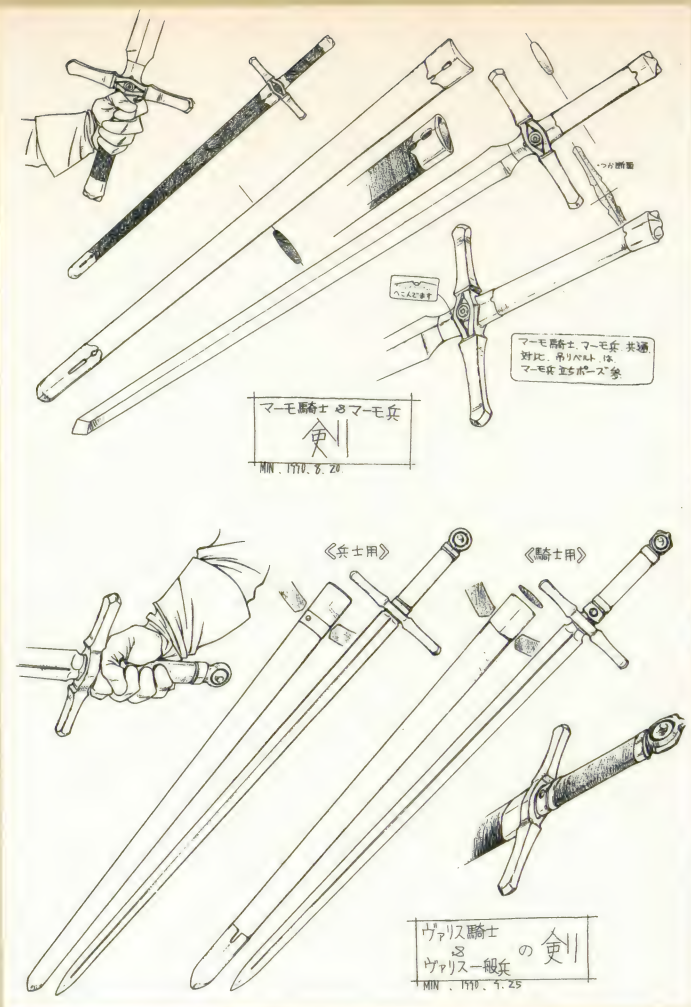
金属板でできた胸甲や背甲などを、蝶番や掛け金などで、つなぎ合わせて作られた鎧です。プレートアーマーとプレートメイルは完全な別物で、プレートアーマーは金属板のみで作られたものを意味し、プレートメイルは金属板の間をチェインメイルのようなものでつないだもののことです。兵士たちの装備がこれです。

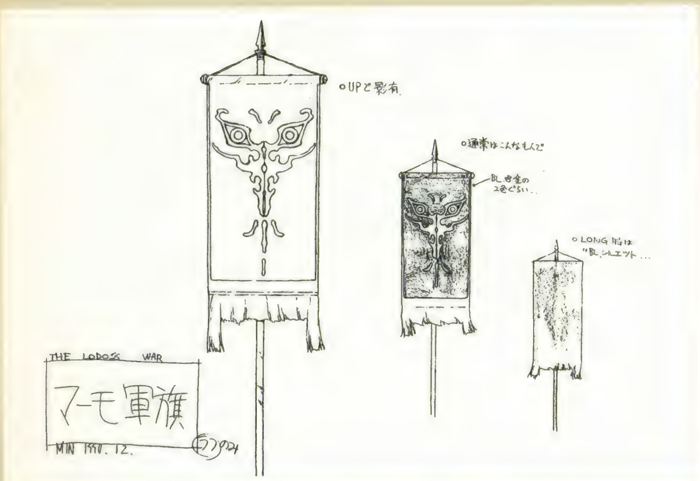
●ヘルメット

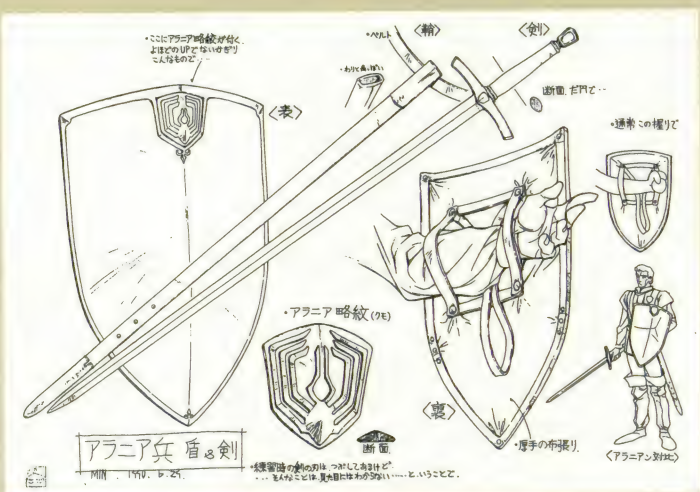
金属製のものが一般的です。つばが広いのはアラニア独特のものといえます。

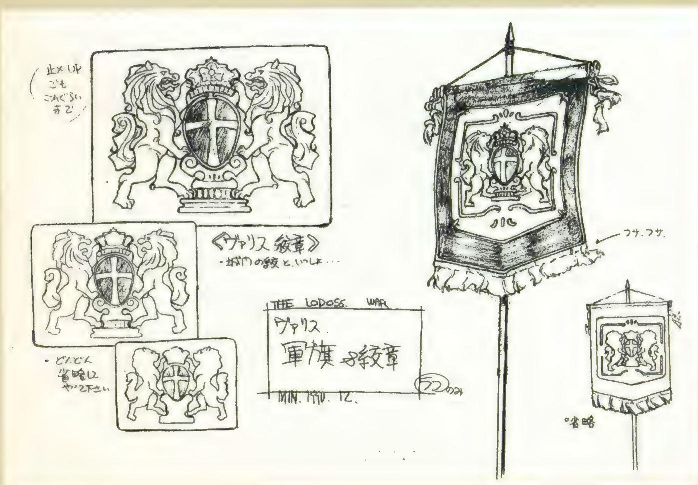
●プレートアーマータイプのバード

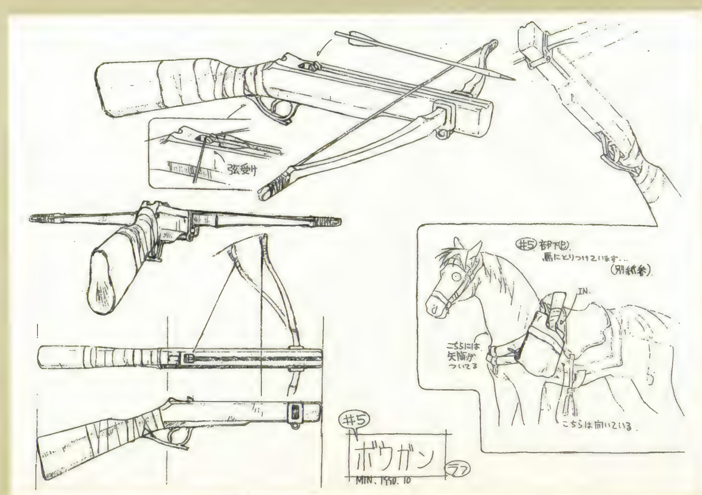
戦場では、しばしば騎乗している馬が狙われることがあります。そのため馬を危険から守るために考案されたのがバード（馬用の鎧）です。金属性の鎧は重量が重くなってしまうため、馬の特性である機動力に影響が出てしまいます。同じ理由で前面のみに鎧を着けることが通例なのですが、ベルドの愛馬のように、全身用の鎧を着けても耐えられる体力を持っている馬もいます。







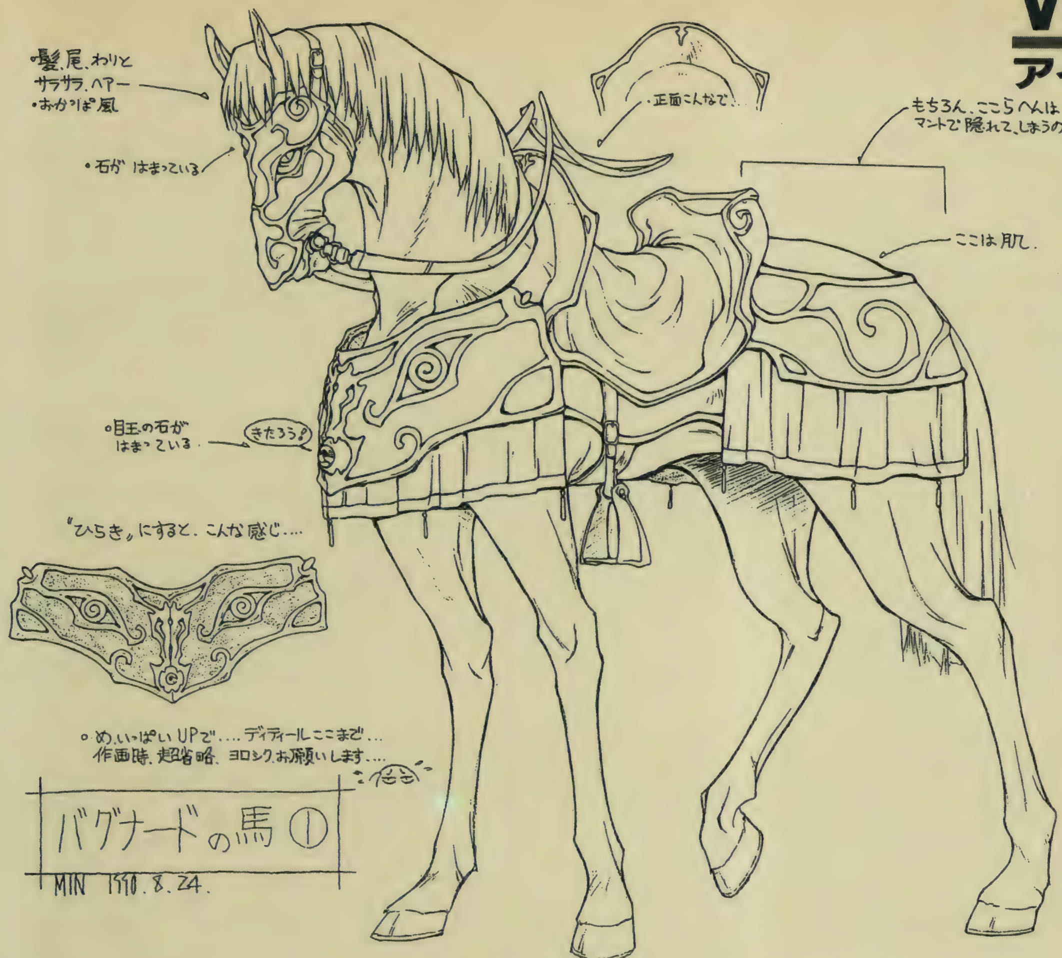


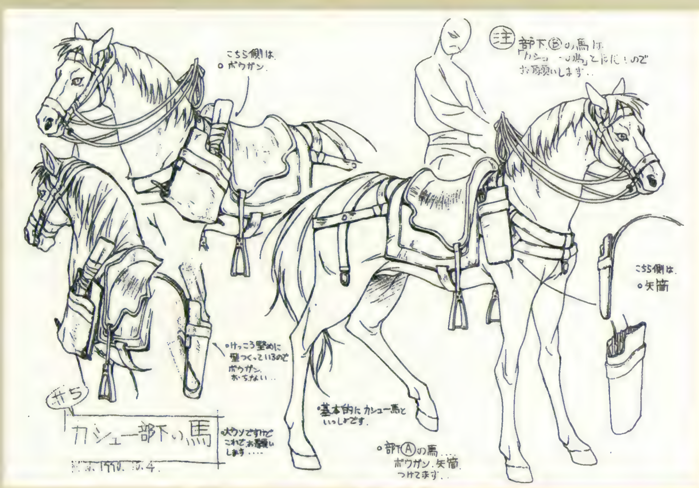


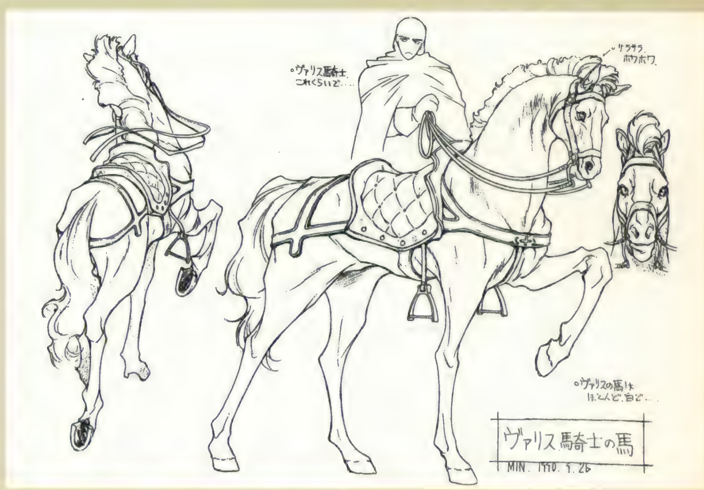
Visual Board

アイテム

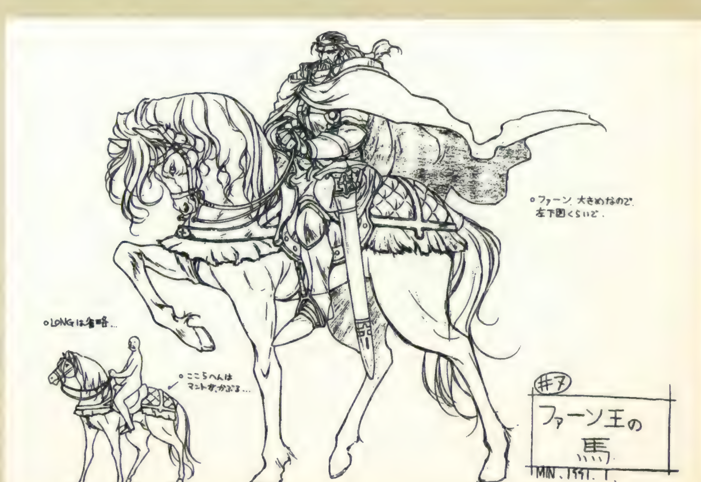
ファンタジー作品ということもあって、
武器や防具、城などの設定に
つい目がいってしまいがち。けれど、
馬やろうそく、カップといった
小道具もかなり凝っているのです。

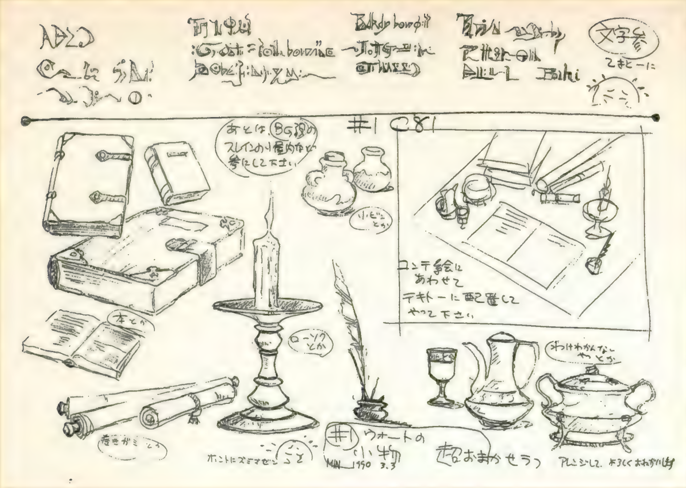


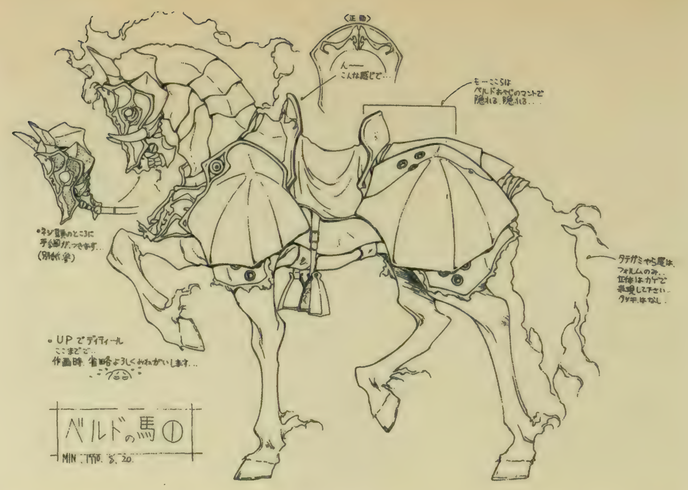


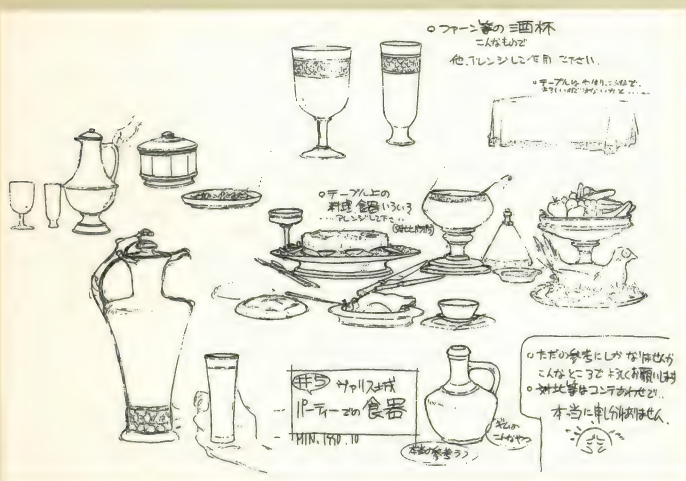


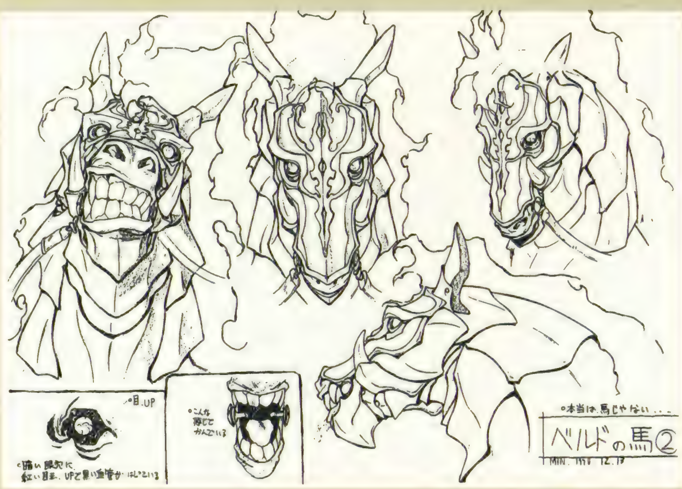


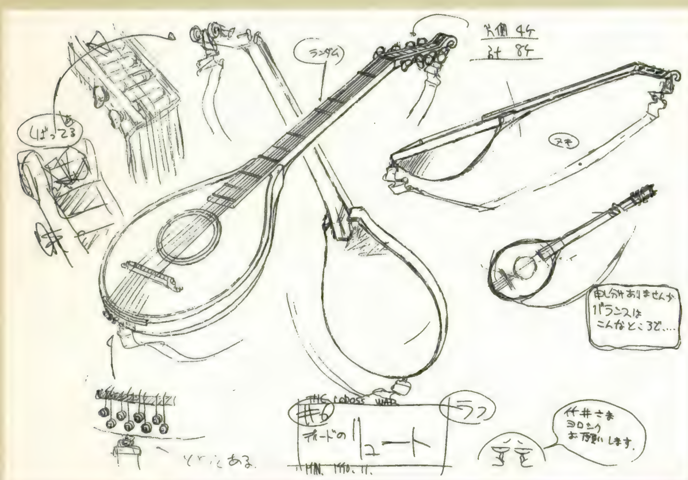


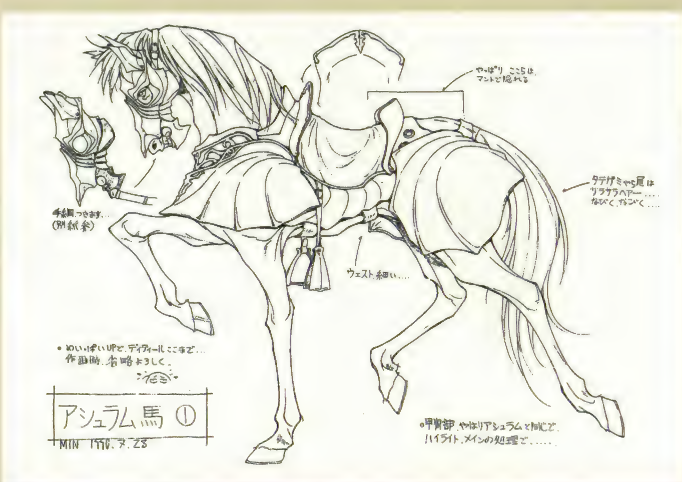

文字参
#1 C81
ウォートの小物
MIN 1990. 3. 3

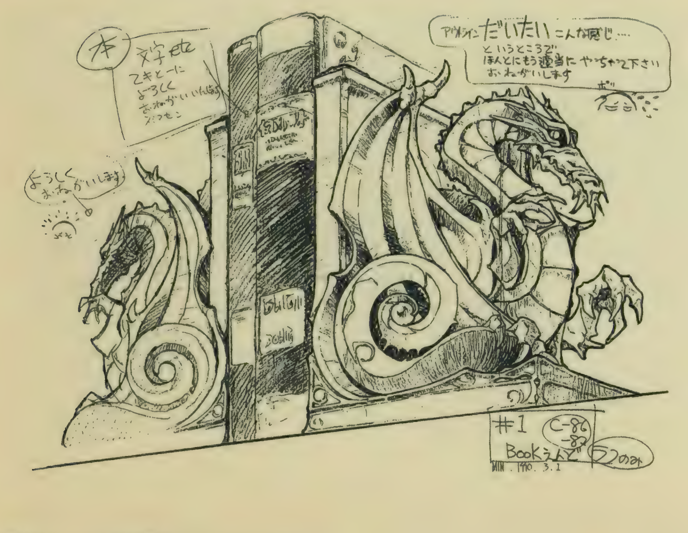

ベルドの馬①
MIN 1990. 8. 20.

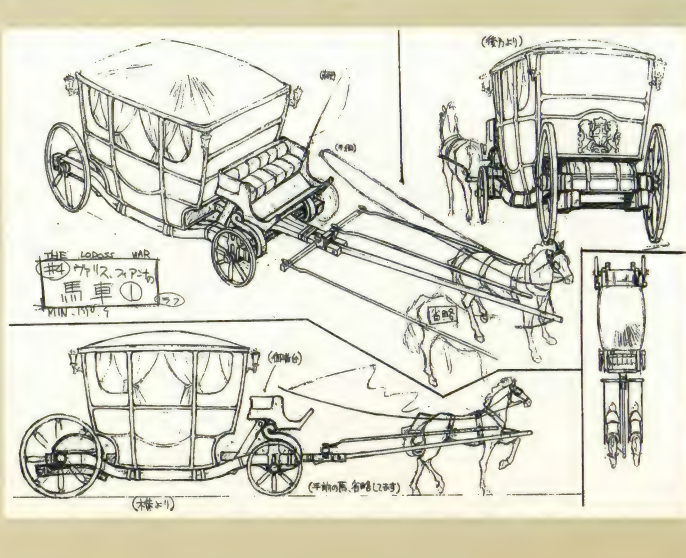

○ファーン宴の酒杯
#5 ヴァリス城 パーティーでの食器
MIN 1990. 10

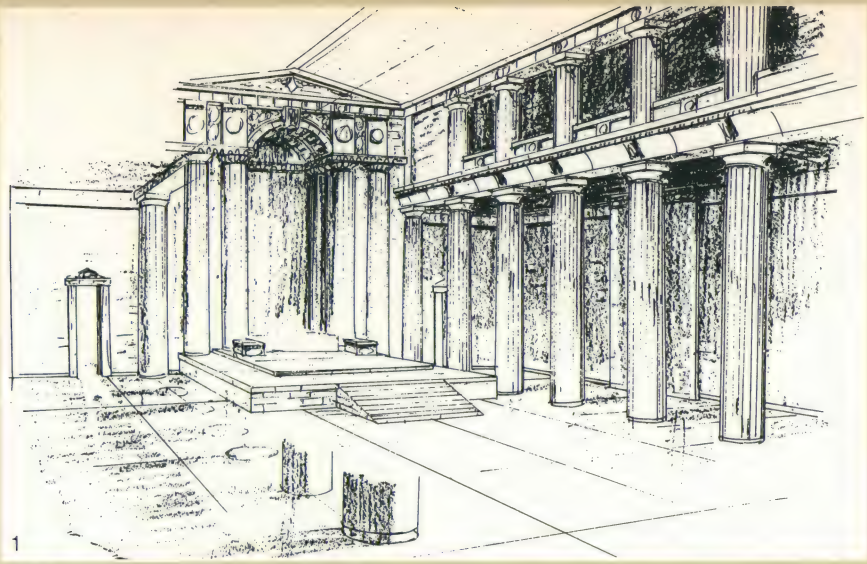

ベルドの馬②


#6 オーヴの リュート
ラフ


アシュラム馬①
MIN 1990. 8. 23


だいたい こんな感じ…
#1 C-86 -87
Bookエンド ラフのみ
MIN 1990. 3. 1


THE LODOSS WAR
#4 ヴァリス、ファーンの 馬車①
ラフ

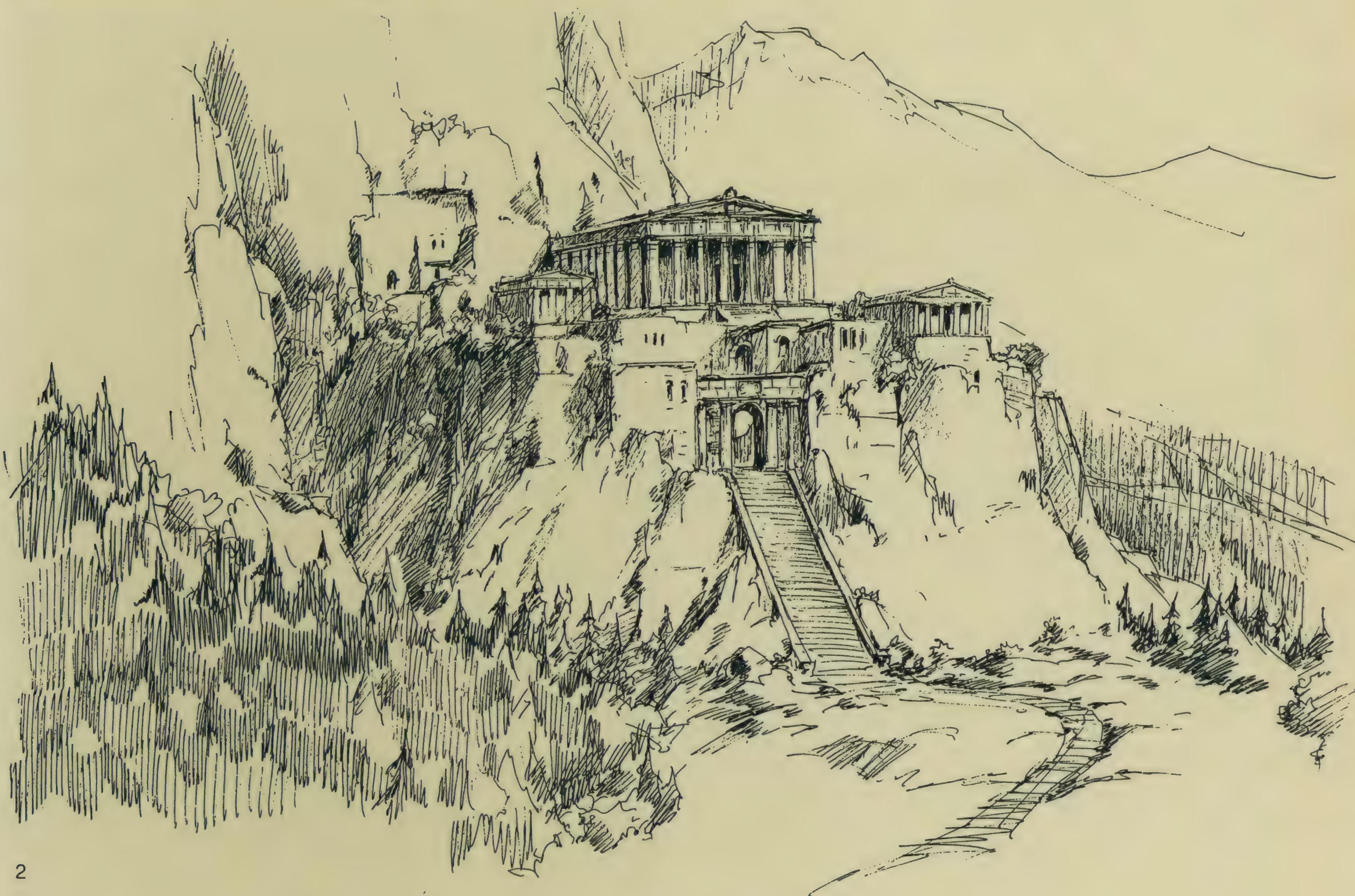


1

Visual Board

風景

実際に作中で使用される背景を描く前に
イメージラフとして鉛筆で描かれた
風景画も存在しています。
このコーナーでは、そんな風景を描いた絵を
集め、紹介することにしましょう。



2



3



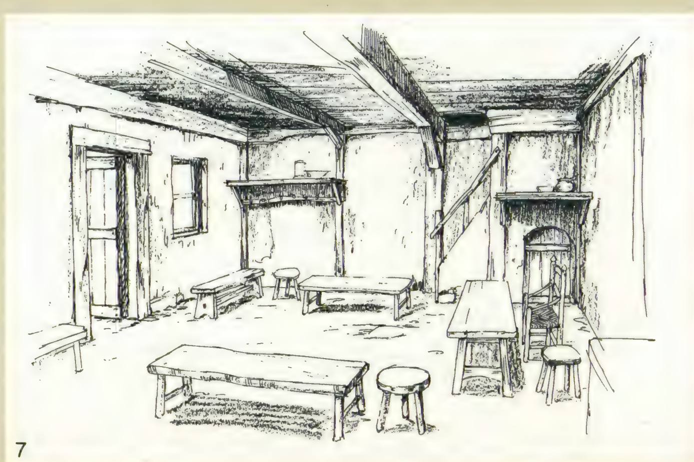
4



6



5

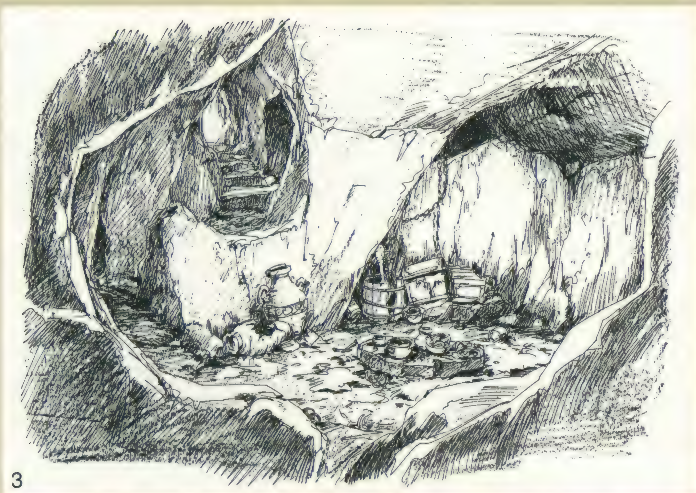


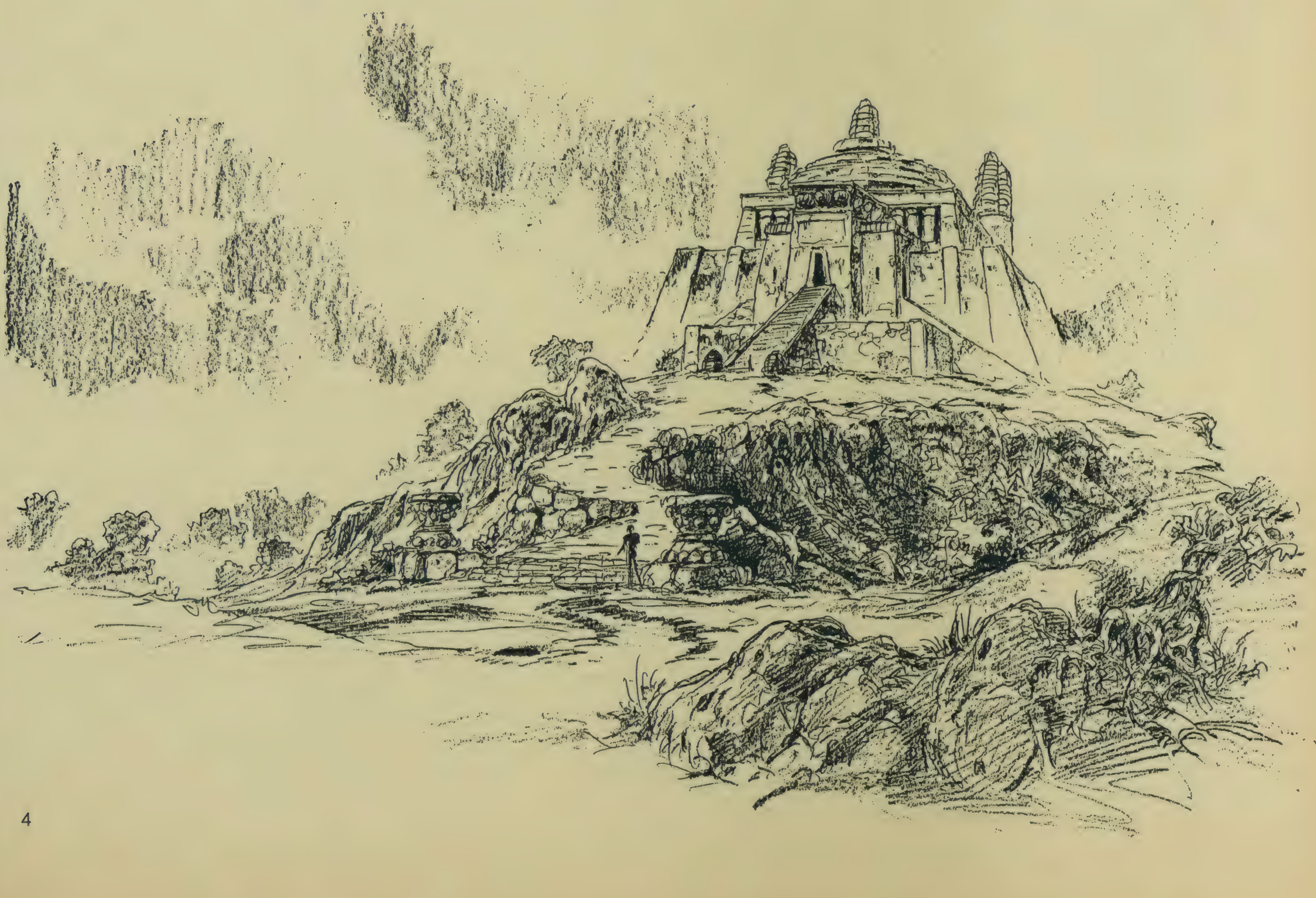
7

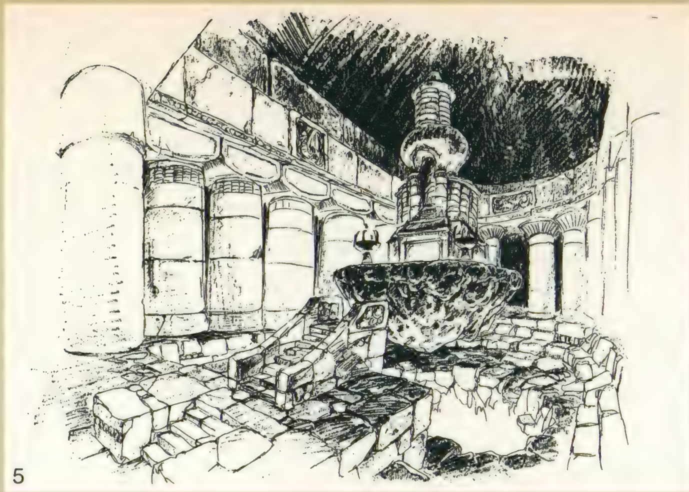
1 ターバの村にあるマーファ神殿の内部。ニース親子が住んでいた。
2 同じくマーファ神殿。氷竜ブラムドが眠る山の麓に建てられている。
3 ザクソンの村。
4 こちらもザクソンの村の全景。作中には登場しなかったが、小川や橋など、ふだんの生活を想像させるものがそこかしこに描かれている。
5 ザクソンの村にあるパーンの小屋。パーンは少年時代をここで過ごした。
6 パーンの小屋の中。父の形見の鎧と剣が大事に保管されている。
7 ザクソンの村集会所。重要な課題は、ここで合議する。


2


1


3

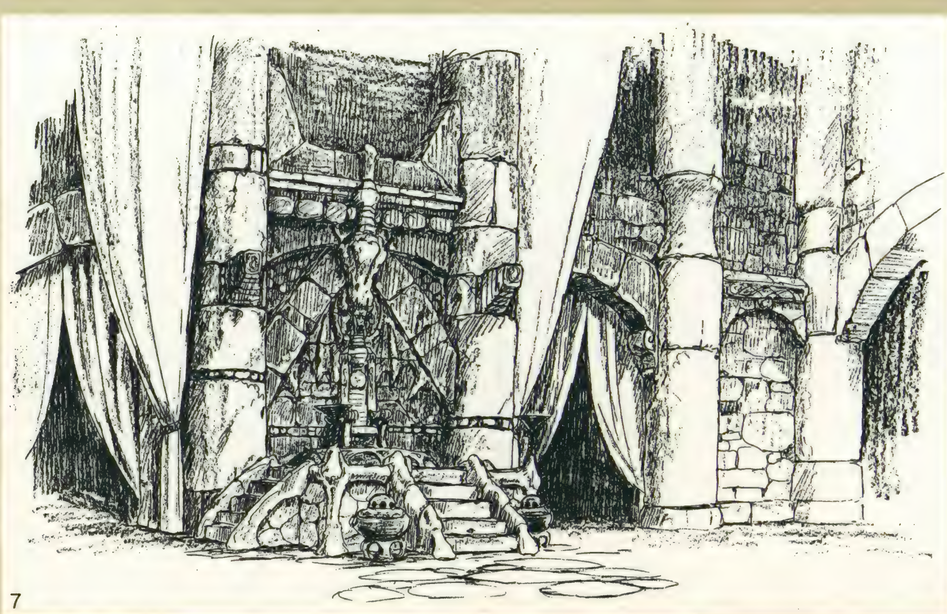

4



5

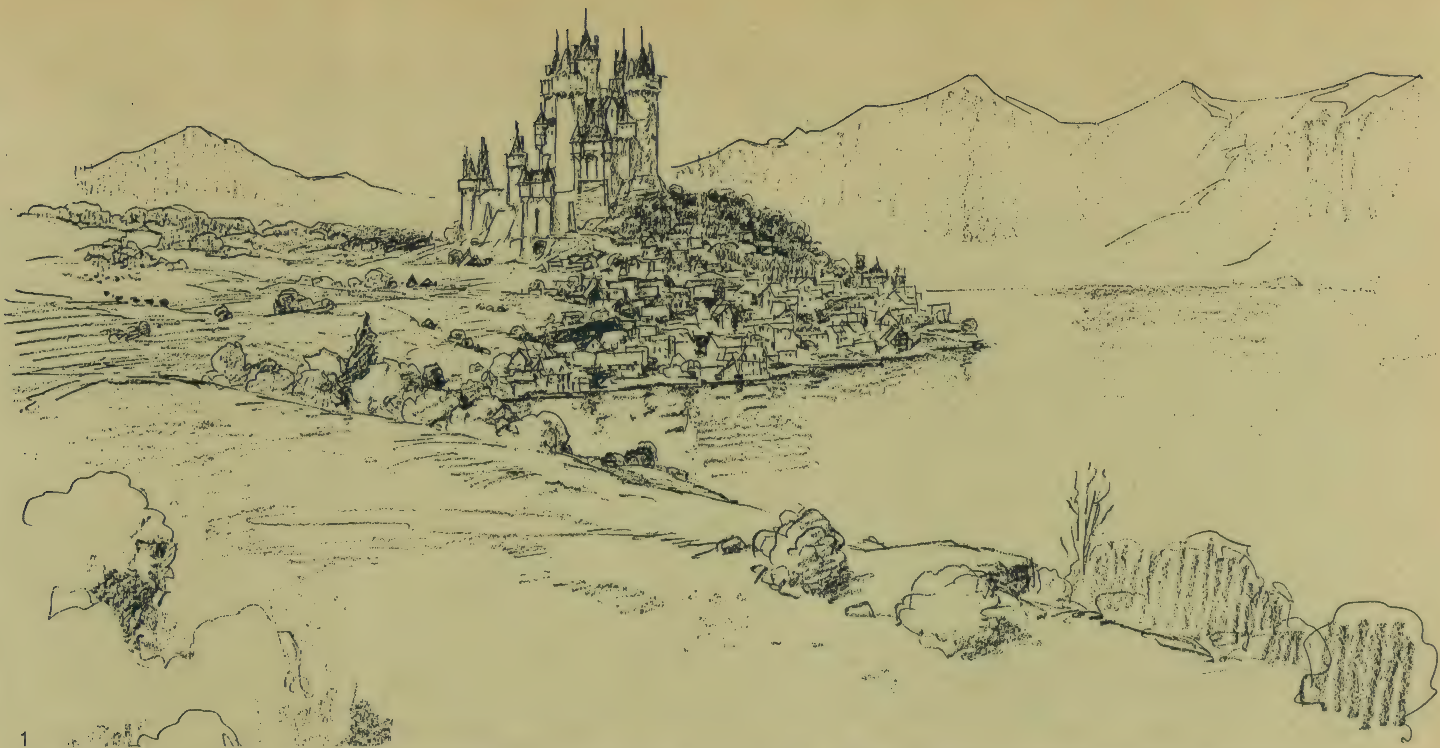


6

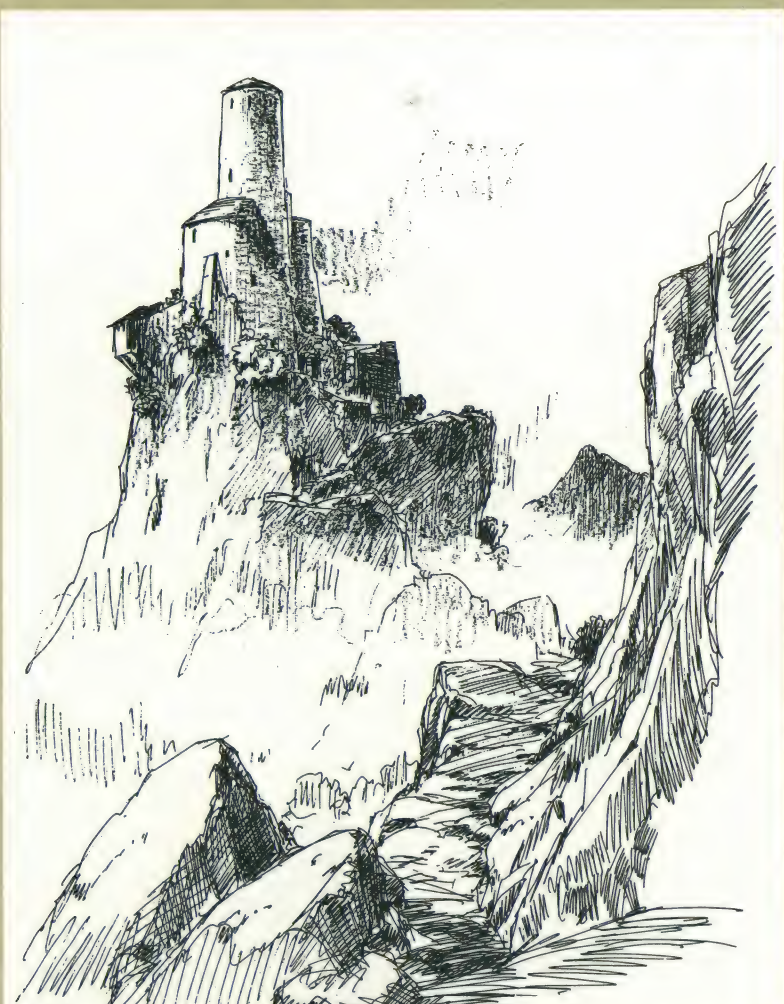


7

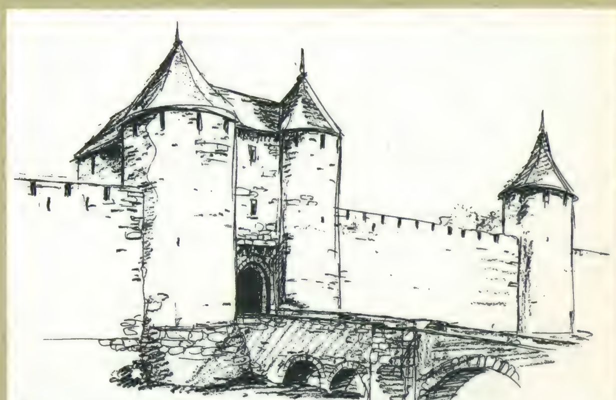
1 ザクソンの村にあるスレインの小屋。ほかの家からは、少し離れた場所に建っている。
2 スレインの小屋の中。実験道具らしいものが見えるが、作中では設定と合わなかったため（魔術師は書物を読んで勉強する）登場しなかった。
3 ゴブリンが住みかとしていた洞窟の内部。薄暗く、汚い。
4 暗黒の島マーモにあるファラリス神殿。
5 ファラリス神殿内部の祭壇。
6 ベルドの居城のイメージデザイン。かなりの変更点が認められる。
7 ベルドの居城内。



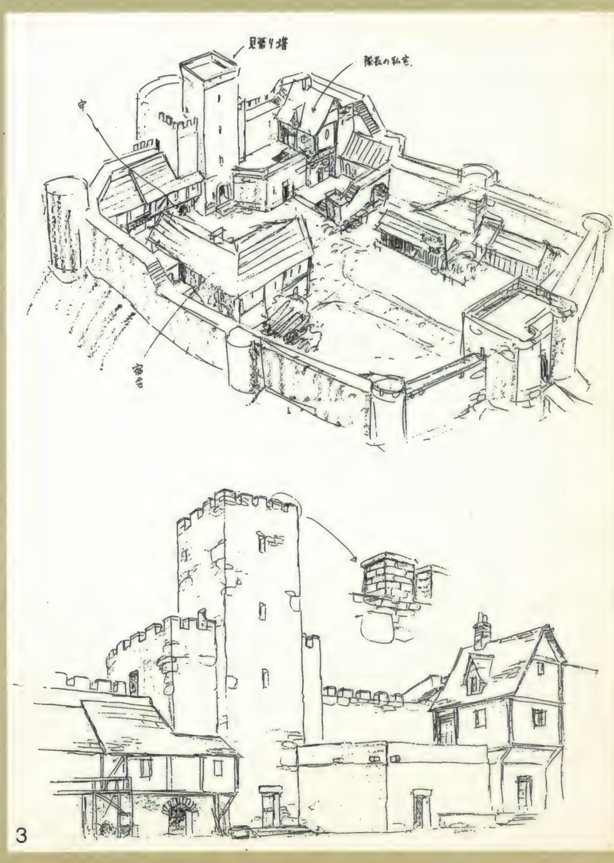
1



4

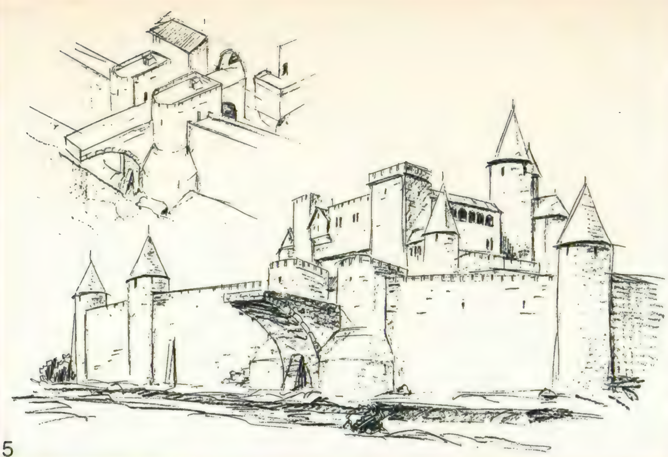


2

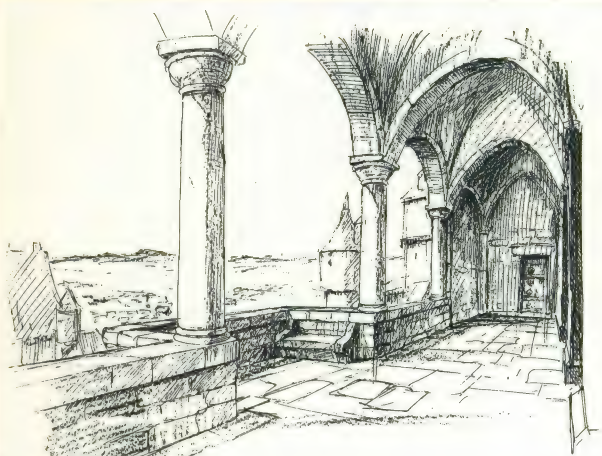


3

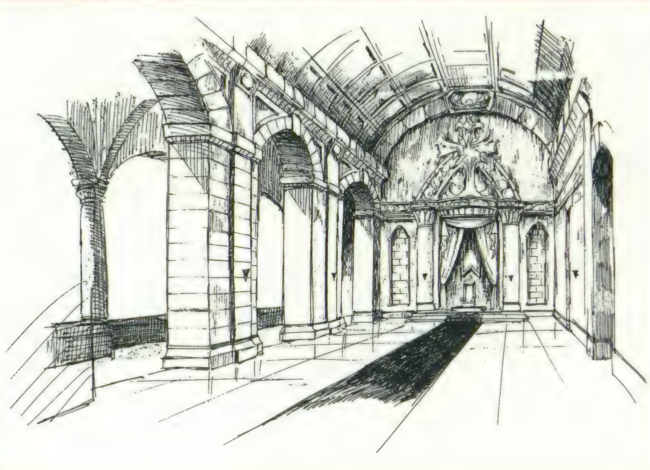
1 カノン王城、シャイニング・ヒルの全景。湖に臨んでいる城である。
2 アラニア の王都、アランの城門。
3 アラニア軍のマイス砦。
4 ウォートの館を遠くに望む。
5 ヴァリス城。張り出しているのはドラゴンライダーのために用意されたカタパルト。ここを利用することで楽に空に飛び立つことができる。
6 ヴァリス城内、謁見の間。
7 ヴァリス城内のテラス。ファーン王はここで物思いにふけることが多かった。
8 帰らずの森近く。結局作中には登場しなかった。



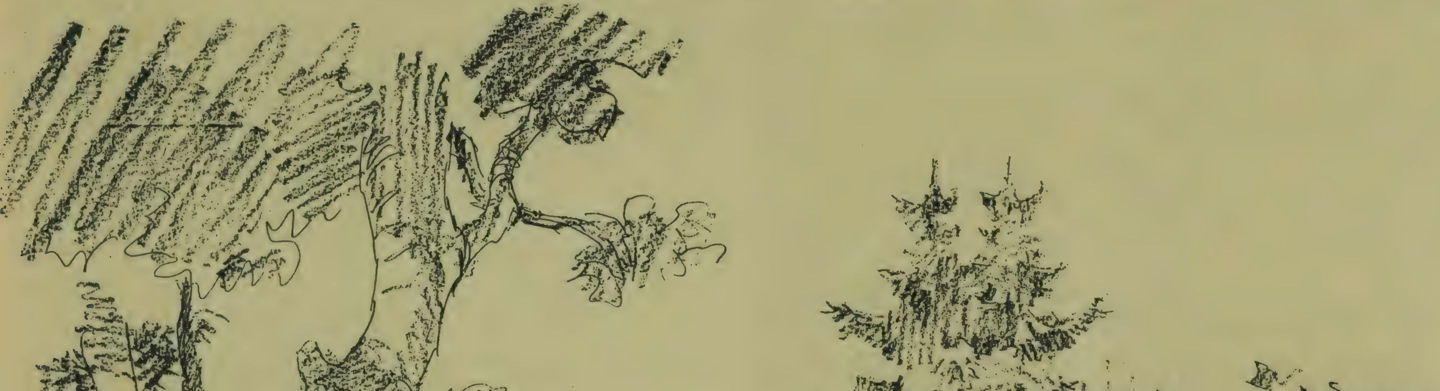
5



7



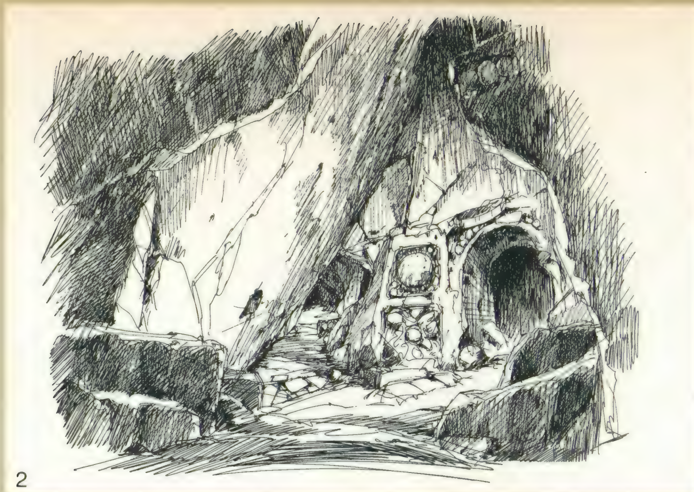
6



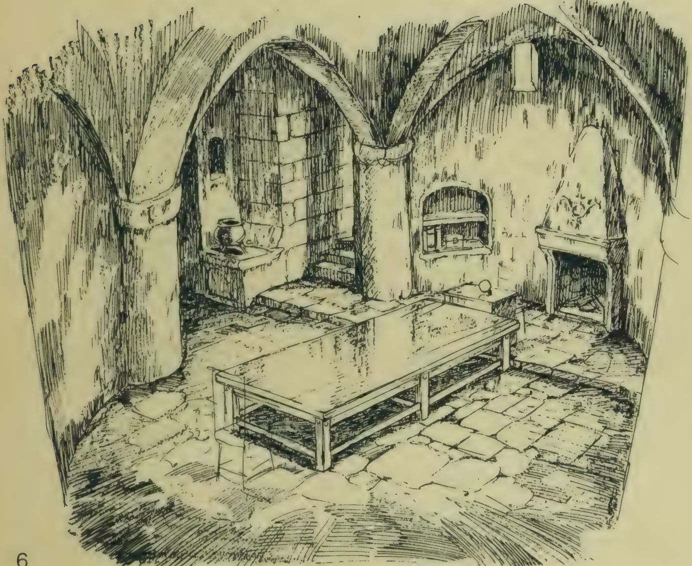
8



1



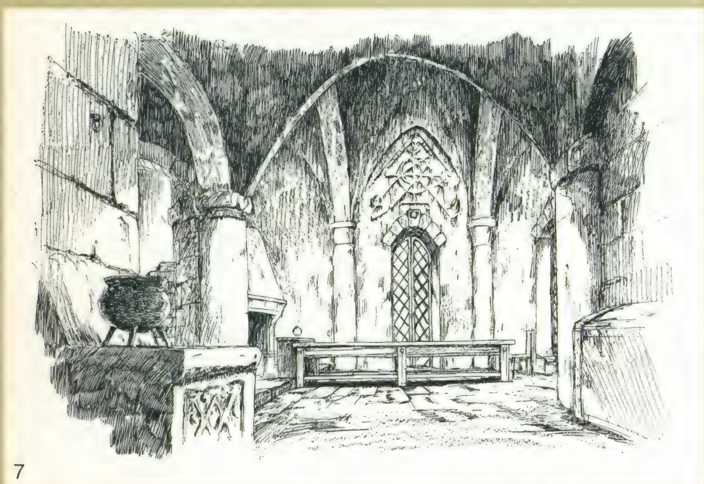
2



6



3



7

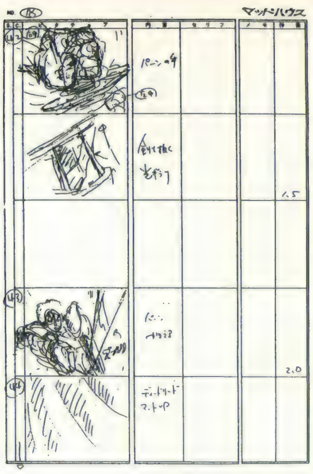


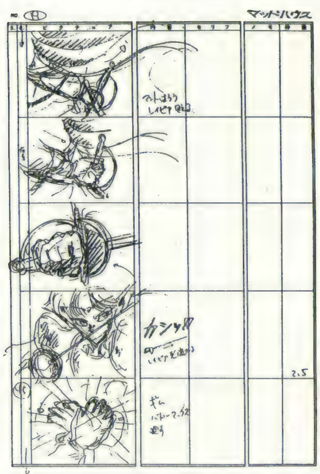
4

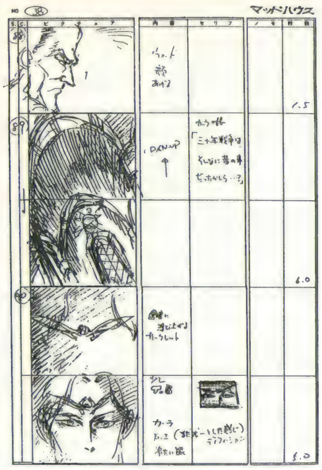


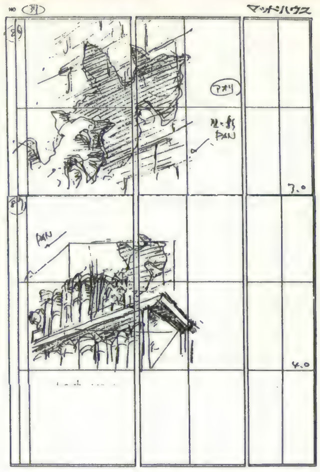
5

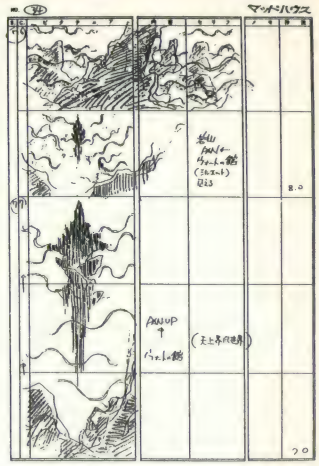
1 ドワーフの大トンネルのヴァリス側入口。
2 ドワーフの大トンネル内。
3 ドワーフの大トンネル内。住居跡。
4 ドワーフの大トンネル内の神殿跡。神話の時代の、神々の戦いを描いた壁画がある。
5 ドワーフの大トンネル内、モス側の出口付近。
6 ウォートの館内。ウォートがふだんいる場所。いつも彼は机の右奥に座っている。
7 ウォートの館内。パーンたちが初めてカーラと出会った場所でもある。

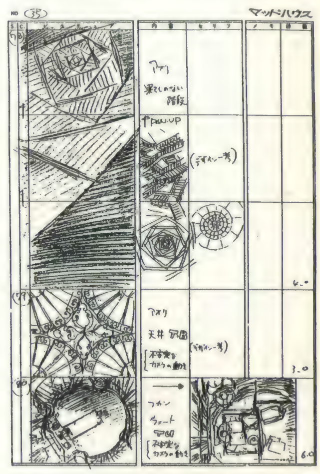


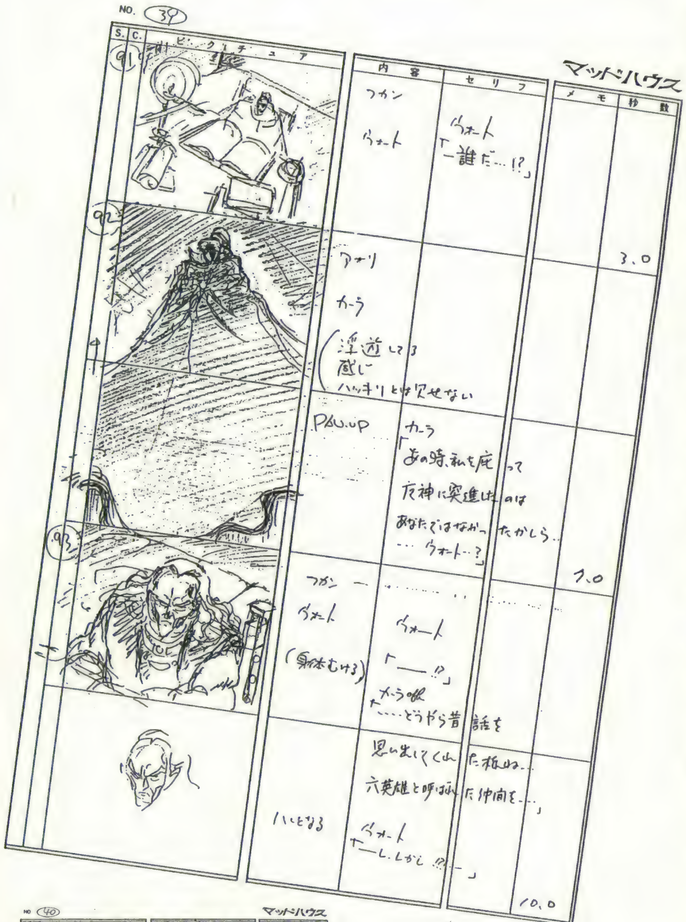


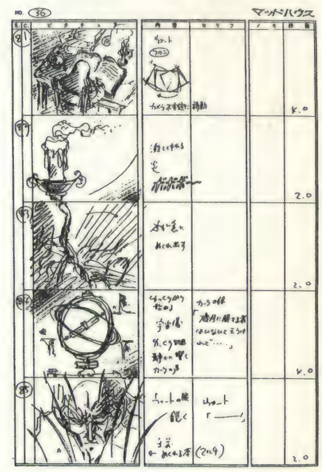


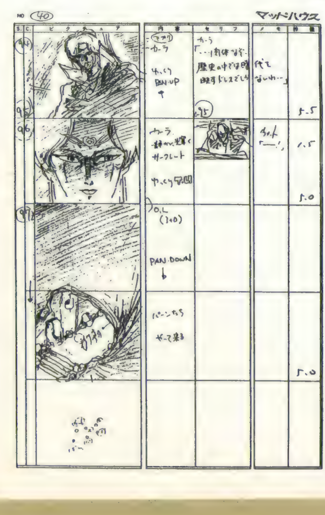












伝説への序章より

ウォートの館

絵コンテ・永丘昭典

うっそうとしたモスの山中にあるウォートの館。

その独特な館内の様子を、さまざまなアングルから見せることで強調していることがわかります。

同時に、ウォートのふだんの生活ぶりを、ろうそくやブックエンドといったアイテムを画面に登場させることによって浮き彫りにしようという演出も試みられています。

細かい演出が、絵のとなりの部分に書き込まれているのがわかるでしょうか?

ウォートの館内の階段のデザイン(右列中央)が、完成版と異なっているところも要チェックです。

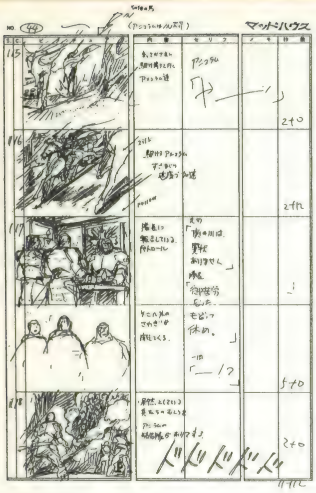
伝説への序章より

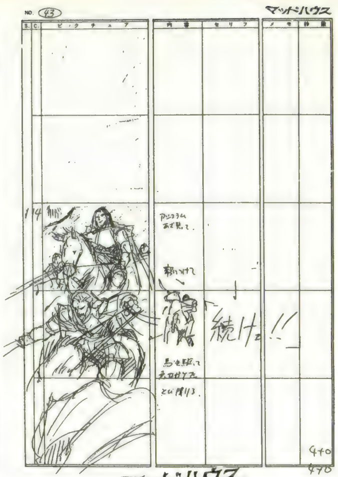
ガーゴイルとの戦い

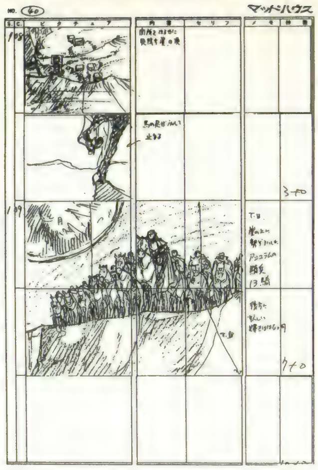
絵コンテ・永丘昭典

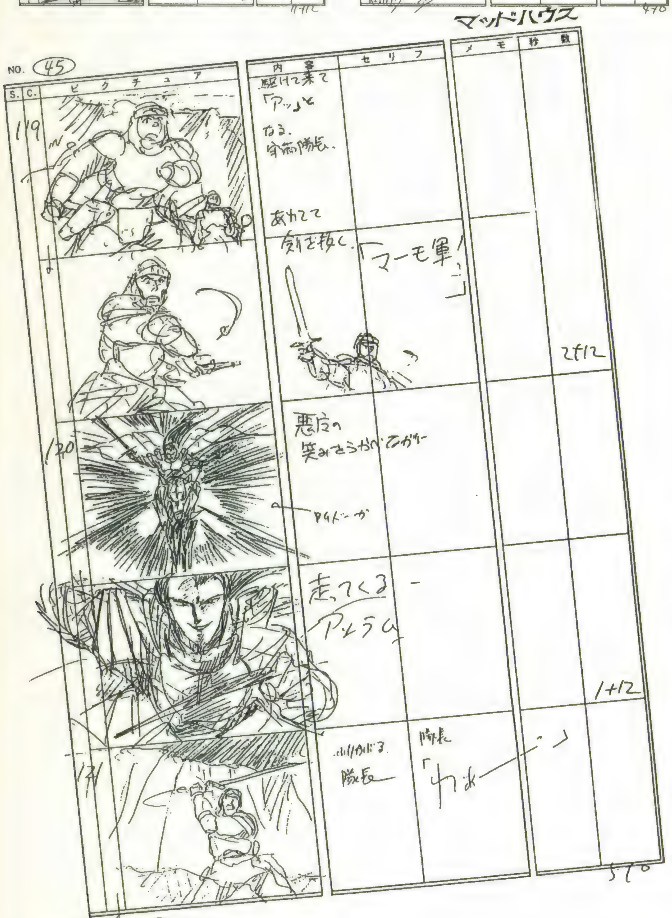
ドワーフの大トンネル内を進んでいたパーティが、突然ガーゴイルの奇襲を受けてしまうというシーンです。

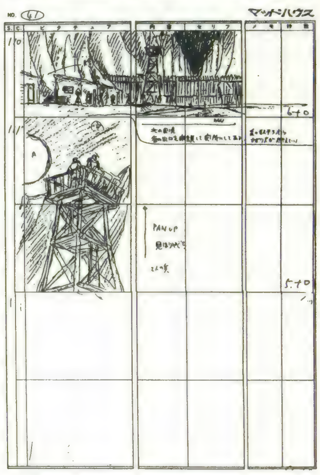
ガーゴイルの動き方や、それに応じて行動に移ったパーン、ディード、

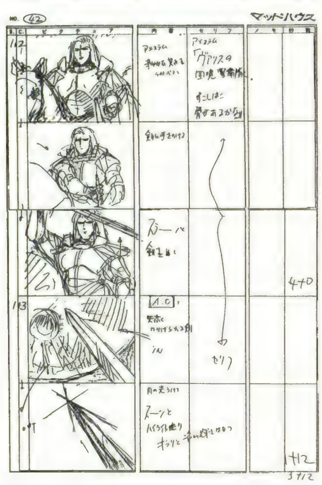


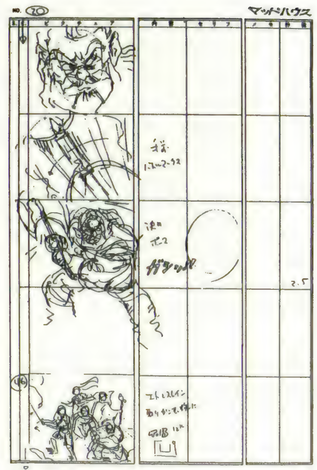


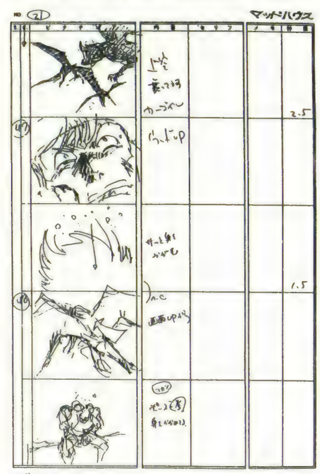


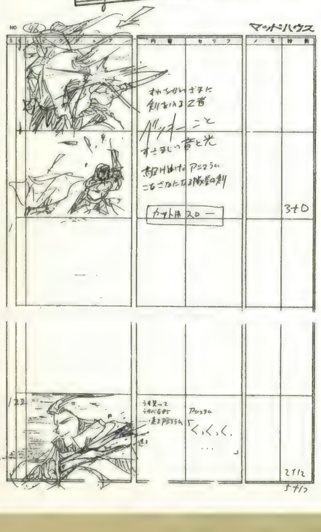












ギムらパーティのメンバーの反応が細かく描かれています。

第1巻ということもあってか、各キャラクターの魅力がより伝わるような演出がされているようです。かっこよく剣を構えるパーン、ディードリット、ギムに対し、いきなりびっくりした顔で画面に登場するウッド・チャック。まさに彼の個性そのものといえるでしょう。

砂漠の王より

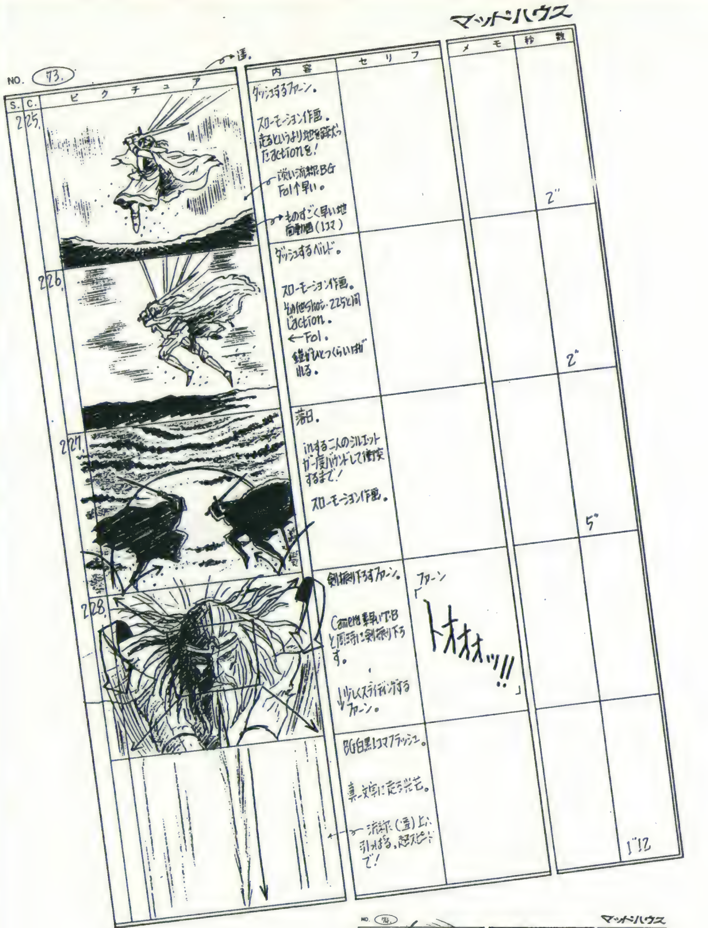
マーモ軍の襲撃

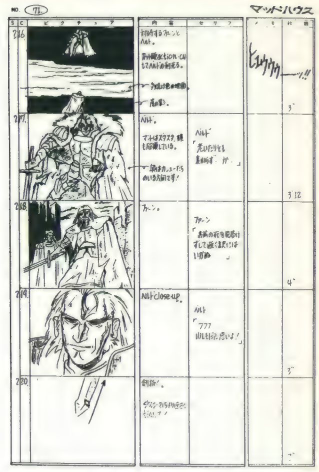
絵コンテ・片山一良

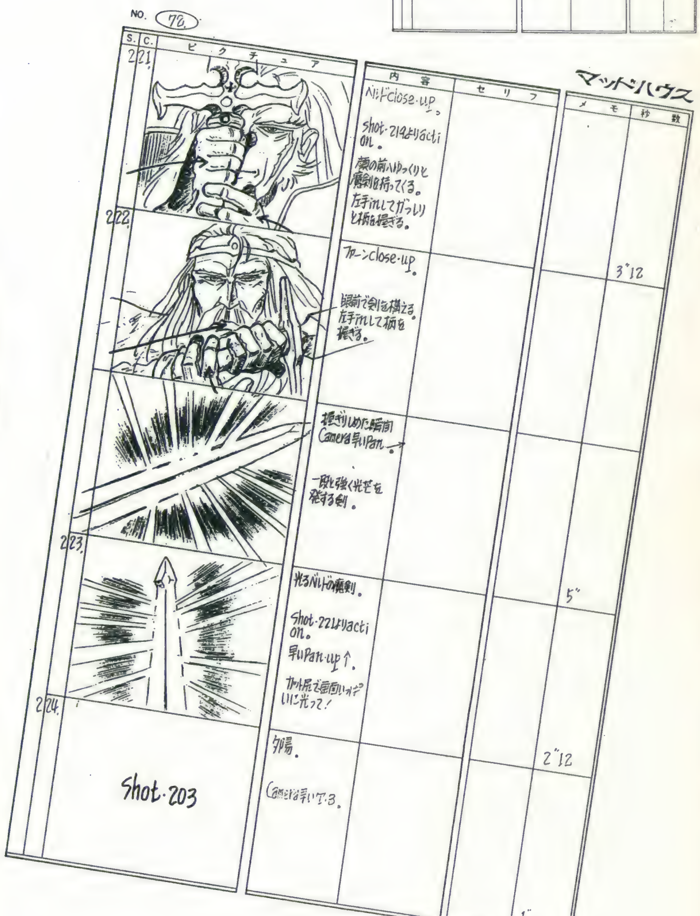
魔物たちで構成されている暗黒騎士団を率いたアシュラムが、ヴァリス軍の国境警備軍に急襲をかけるシーンです。

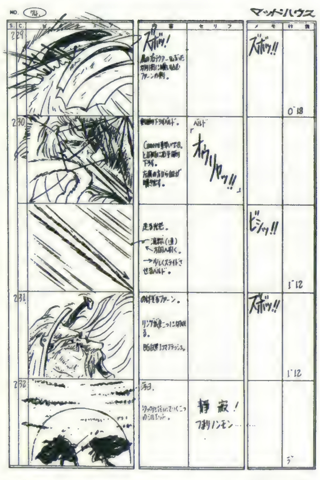
絵のサイズが大きい部分には特別な演出が見られます。右列上段ではマーモ軍のいる場所を視点を引くことによって表しています。また右列中段では、絵を横や縦に動かすことで、状況をよりわかりやすくしています。

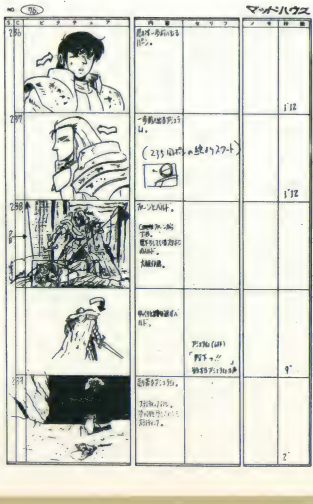
大きく紹介した絵コンテには、マーモ軍の姿を認めたヴァリスの兵士が剣を抜くリアクションも欄外に描かれています。細かい部分まできっちりと演出されているわけです。

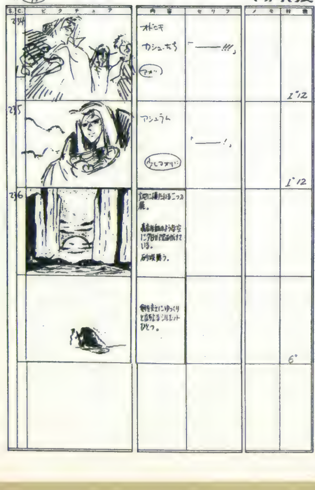












英雄戦争より

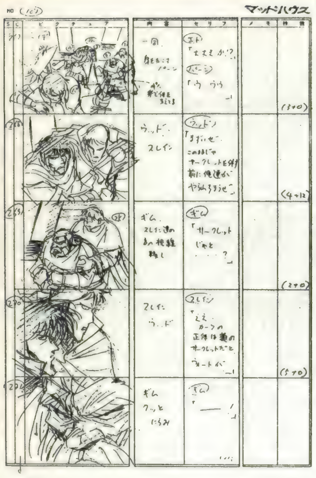
両雄の一騎打ち

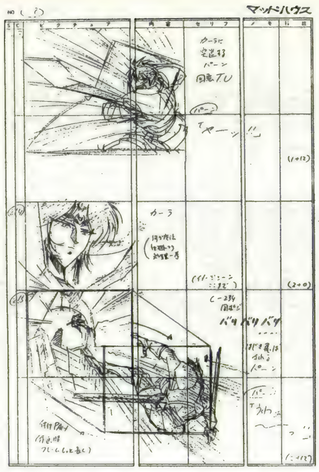
絵コンテ・りんたろう

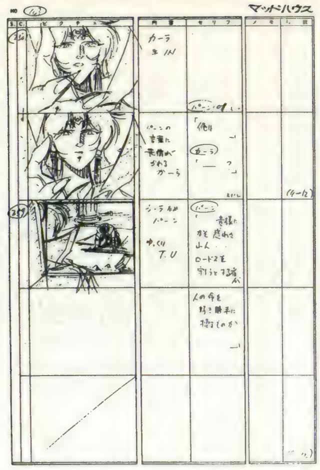
ベルドとファーンという両軍の総大将が、直接あいまみえるシーンです。

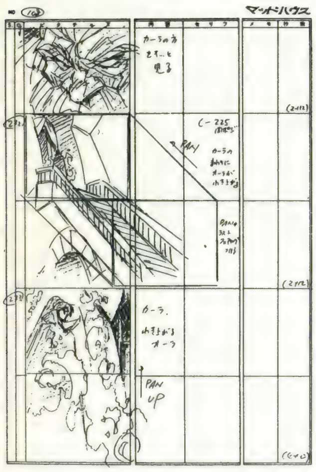
このシーンは、単なる一騎打ちではありません。お互いに過去のさまざまなできごとを引きずっており、それをほとんどセリフでなく顔の表情や動きによって「演技」させているシーンなのです。そのため、各カットともじつに細かな指示がなされています。

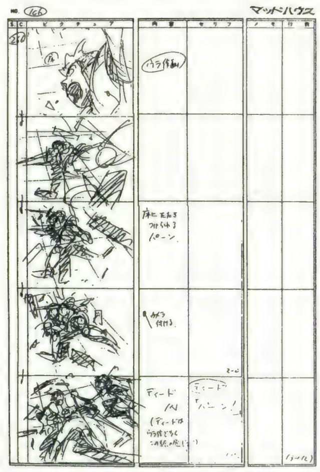
なお、絵コンテの右端に書かれている数字は秒数です。絵コンテの段階でこのような細部まで含めた演出が行われるため、各巻とも規定の時間通りに収められるわけです。

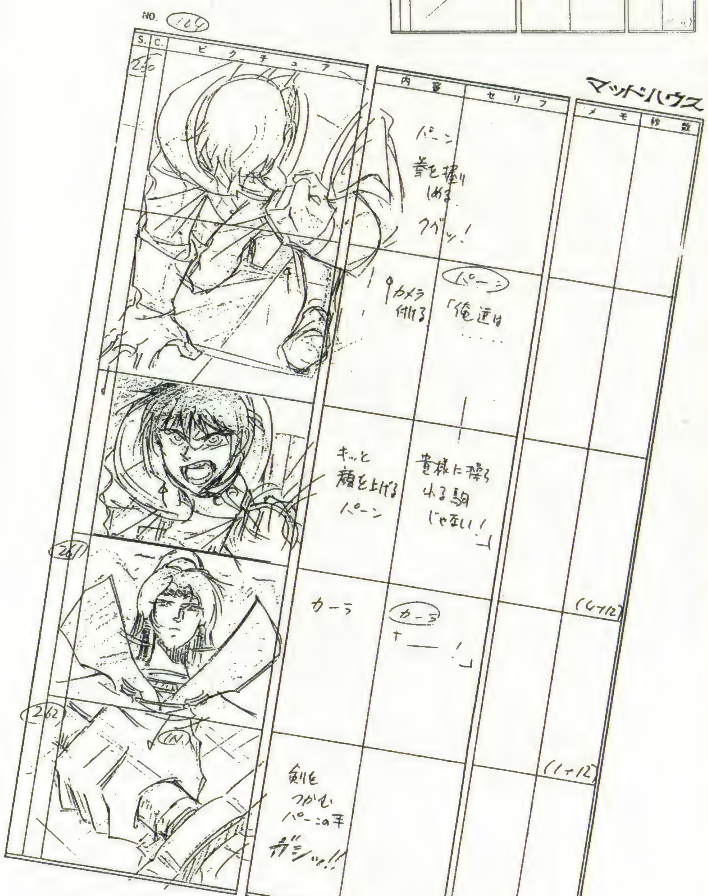


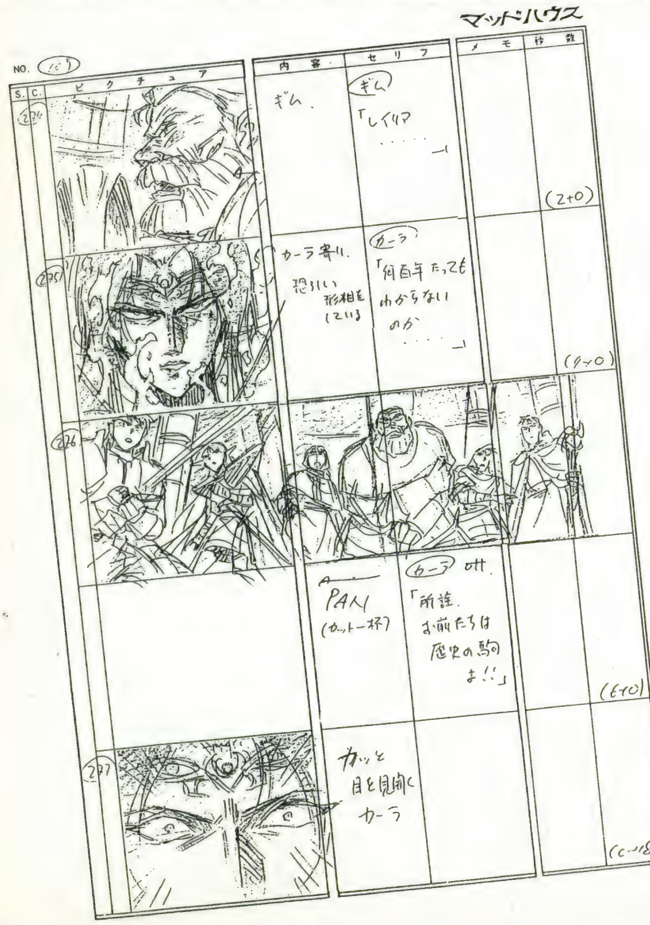












戦士の鎮魂歌より
カーラとの攻防
絵コンテ・川崎博嗣

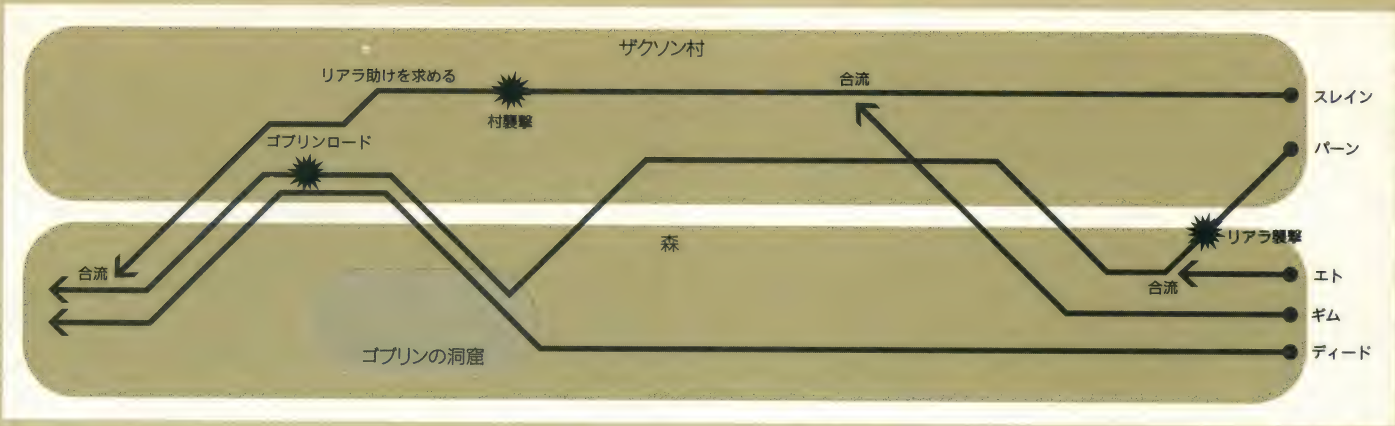
ルノアナ湖にあるカーラの館内でのレイリア・カーラとの最終決戦シーンです。

カーラの誘いに乗りかけたパーンが、あやうく踏みとどまり、カーラに攻撃を仕掛けるところが描かれていますが、その微妙な心の動きなども絵コンテにしっかりと表現されています。また、迫力あるシーンにするために、いくつものカットで大きな絵を使用し、視点に気を配っていることがわかるでしょう。

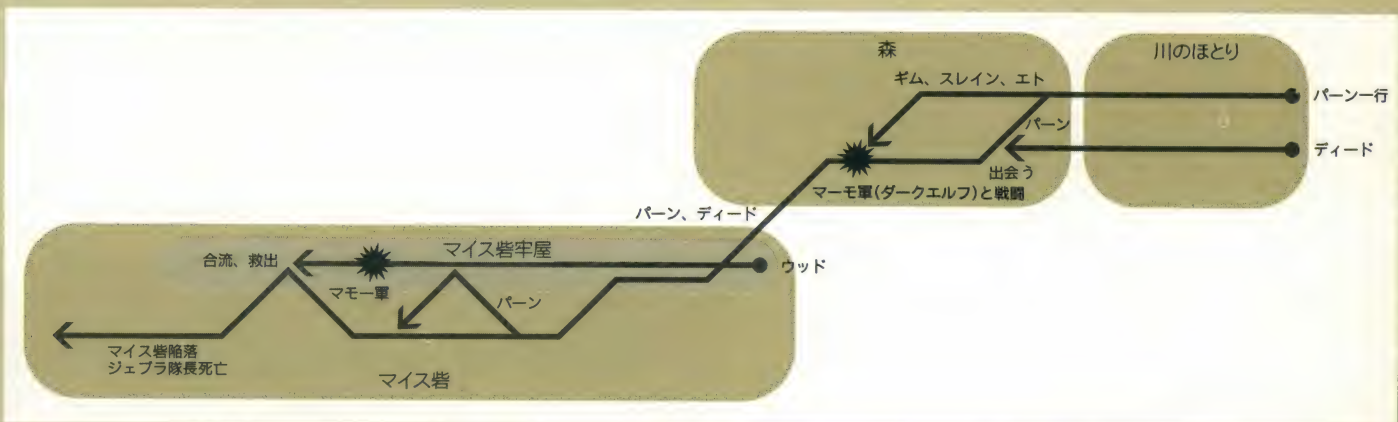
左列上段にギムがサークレットの秘密を知るシーンがありますが、その表情などもよく見るとしっかり描かれています。

Data
行動チャート図

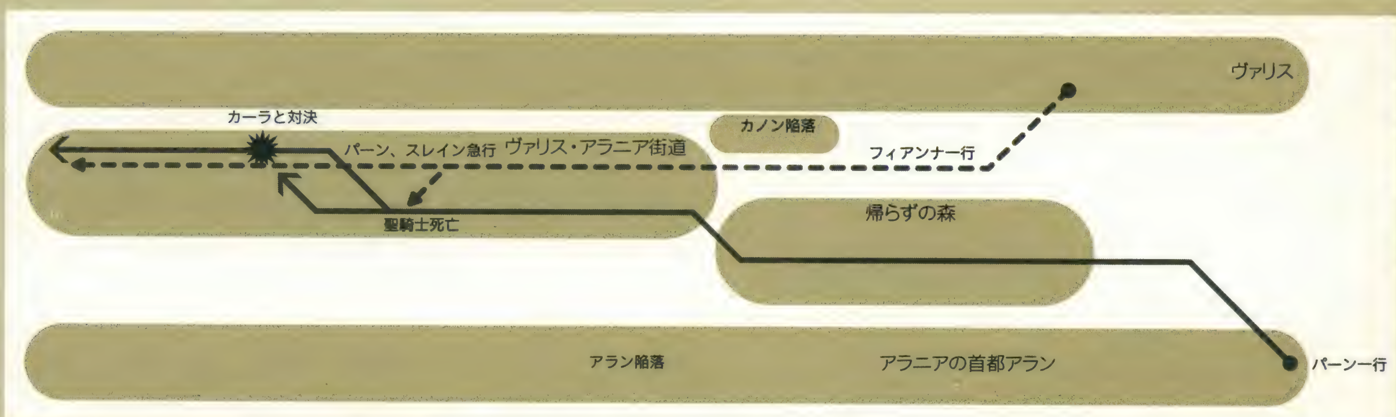
炎の出発



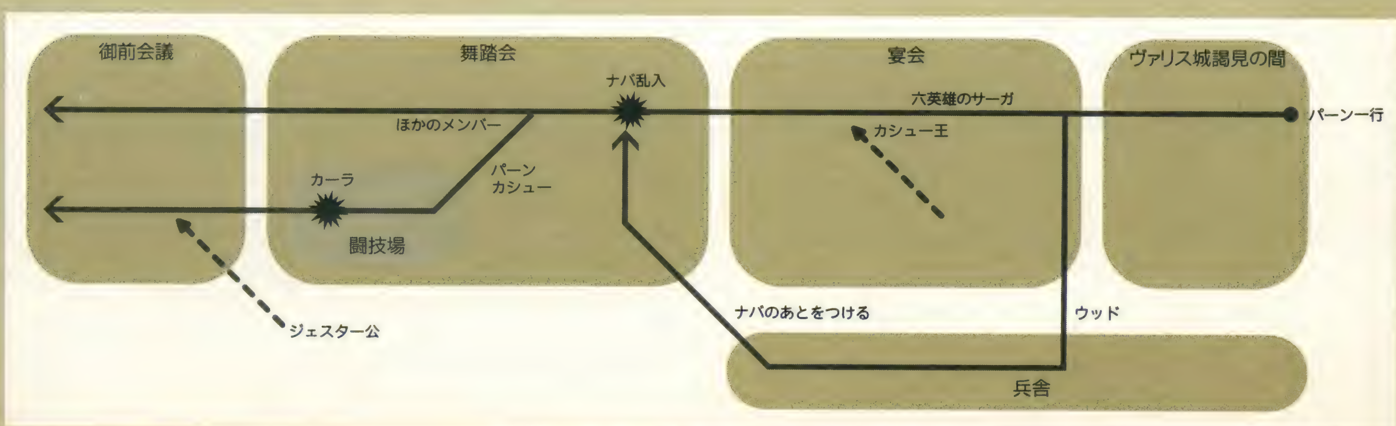
黒衣の騎士



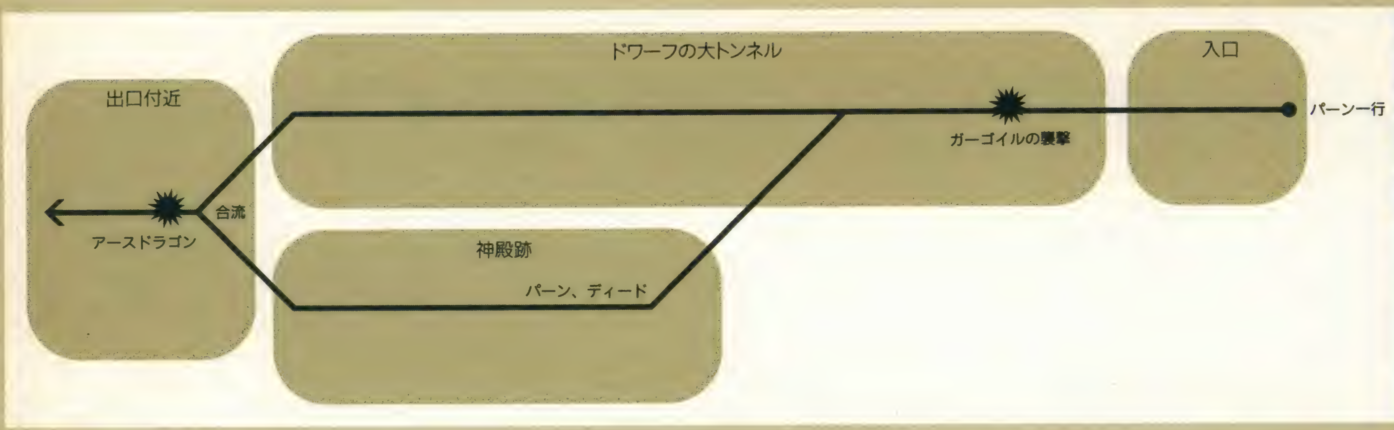
灰色の魔女



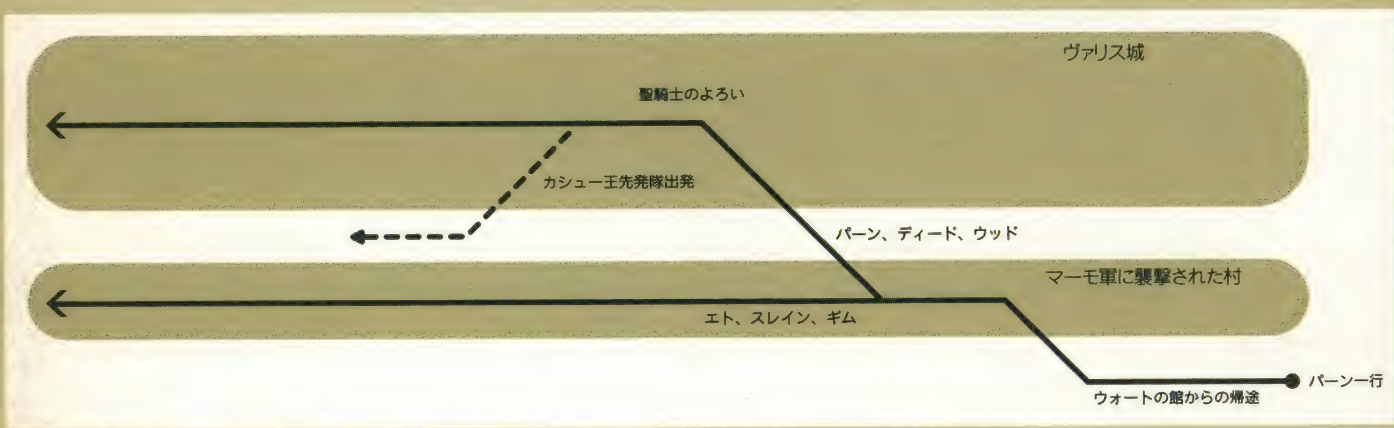
砂漠の王



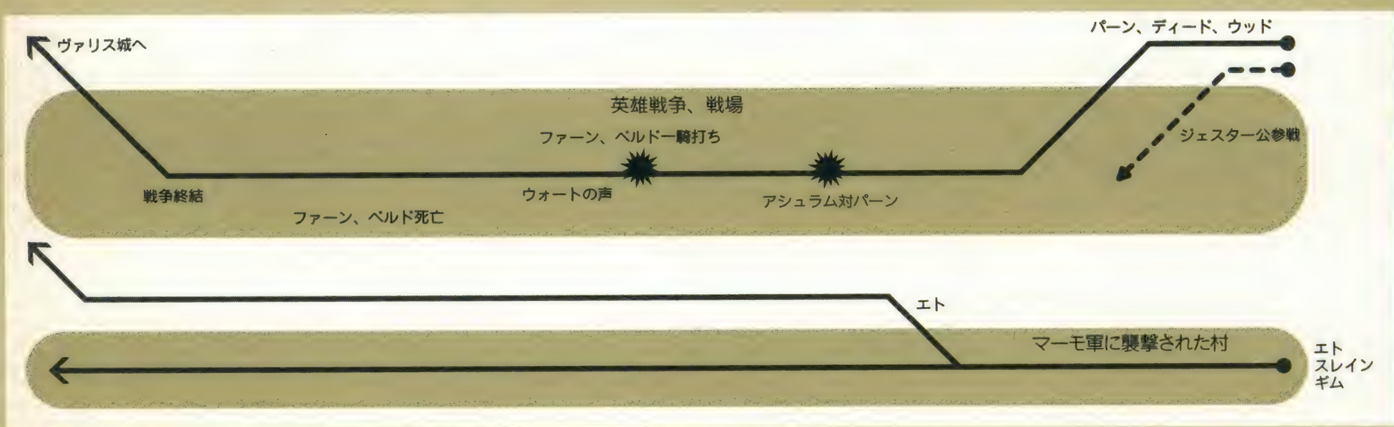
伝説への序章



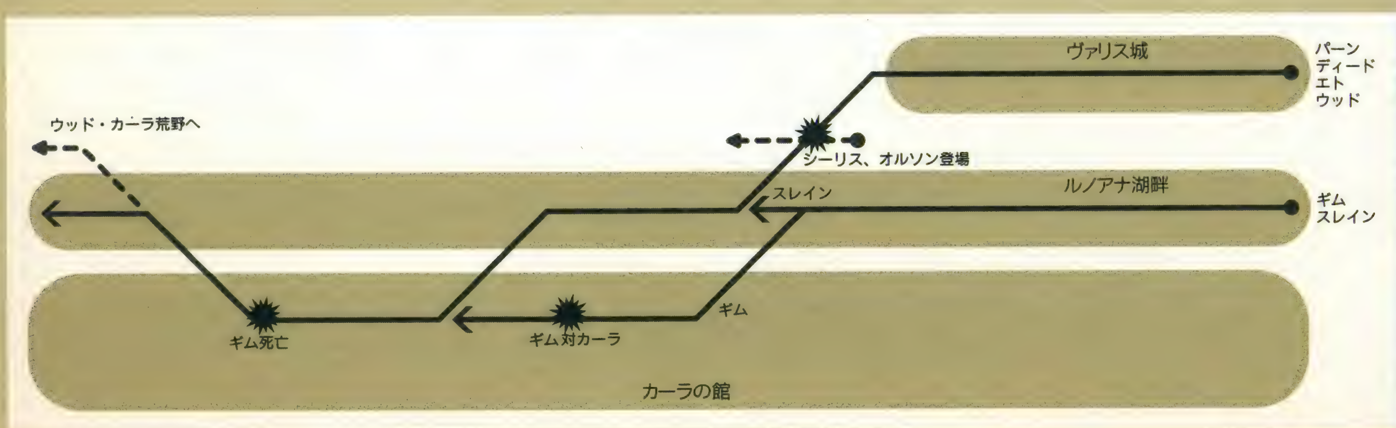
暗黒王の剣



英雄戦争



戦士の鎮魂歌



Data

登場人物相関図



Lodoss INTERVIEW



T.Kadokawa
Y.Izubuchi
N.Yuuki
M.Watanabe
H.Kaneko

I N T E R V I E W

制作総指揮

角川 歴彦

●1943年9月1日生まれ●血液型:O型●東京都出身
●代表作:『ロードス島戦記(OVA)』

『ロードス』は海外に通用する日本生まれのファンタジー作品だと思います

……この作品を制作するにあたりどんなことを目標にされたのでしょう?

角川-ファンタジーRPG(ロールプレイングゲーム)というものをきちんと表現した日本で初めてのアニメーションフィルムにしたかったんです。これはやさしいようで難しく、なんでもないようで非常に新しいことなんです。アニメっていうのは、なんでもできますよね。人が魔法の力で死んでしまったり、剣のひと振りで何人も死んだり、爆発したら何百人も何千人も死んだり……簡単なんですね。見た目も派手にできてしまう。でも、なんでもできるからといってそれをやってしまっては、RPGの約束事は守れないんですよ。

……RPGの約束事といいますと?

角川-僕は専門家じゃないから、あくまでも僕が感じているレベルで話をすることになるわけだけれど……。ファンタジーはイギリスの中世の円卓の騎士『アーサー王伝説』という英雄伝説がルーツのひとつなんです。そういう騎士物語にヨーロッパの人たちが、また、アメリカの人たちが熱い思いをかきたてられて、伝統的にさまざまな作品を作り出してきたのではないかと思うんですよ。そういう流れの中で大作『指輪物語』などが出てきたわけだし、社会現象にもなった『D&D®』(*1)といったRPGも生まれたわけです。たとえば『D&D®』はスピルバーグの『E.T.』という映画の冒頭の場面に出てきましたけれど、これは時代を捉えるのに『D&D®』が一番合っているとスピルバーグは考えたからでしょうね。

……確かにアメリカの少年たちの日常として描かれていましたね。

角川-この『D&D®』というのは、まさしく英雄伝説——剣と魔法の世界——をRPGという形で提供したものでしょう? これらのものには、約束事=ルールが存在しているわけです。決して作家が好き勝手にやっているわけではありません。『ロードス島戦記』は日本の読者にうけたけれど、同時に欧米の読者にもうけるだけの内容水準を持っていると思います。それは『D&D®』以来のRPGの約束事を、ちゃんと守っているからなんです。

……それはどのあたりに現れているのでしょうか?

角川-たとえば「ドラゴン」です。ドラゴンっていうのはRPGの世界では悪であり、善でもある。また悪と善を超えた「絶対の存在」なんです。今までの日本のファンタジーでは、ドラゴンの扱いがほかのモンスターと一緒だったりして、それだけの存在として描かれていないでしょう? ドラゴンというものがモンスターの中でもひとつ抜けた存在であると『ロードス』は言い続けてきているんですよ。

……エンシェントドラゴンなどは、明らかに今までのドラゴンたちと違う存在ですものね。

角川-また、RPGの大事な約束事の中には「主人公が成長していく」という要素があります。アニメが全13巻なのは、パーンが成長していくところを描くにはどうしてもそれだけの巻数が必要だったからなんです。

パーンは最初、低級なモンスターであるゴブリンにも勝てないような少年でした。彼のお父さんは聖騎士でありながら汚名を着せられてしまった人物で、子供(パーン)に何かを伝えようとするのだけれども、亡くなってしまいます。そういう父に対するいろいろな想い、歯がゆさ、そして世間に対して理不尽さを感じているこの少年が、村を助けるためにゴブリンを退治しようとする。でも、ここで少年がゴブリンを簡単にやっつけてしまってはいけないんです。彼は最初から強い存在ではないのですから。また、そんな彼を助けてくれる人が、またグループがいる

からこそ、物語が成り立つわけなんです。

……「ひとりのスーパーヒーローがバッタバッタと敵をなぎ倒す」という東洋の伝奇物とは違うわけですね。

角川－そうです。日本では英雄がひとりいて……桃太郎なんかもそうですよね。桃太郎だけが英雄であって、ほかの犬や猿やキジはあくまでも家来。これではいけないと思うんですよ、これからのエンターティメントは。RPGの出現の意義は、エンターティメントの世界を革新したところにあると思うんです。

……それが、これまでのファンタジーと違う『ロードス』の新しさでもあるのですね。

角川－そういう点をしっかりと押さえているからこそ、変な言い方だけど『ロードス』は見ていて安心できるんですよ。そして同時に、国際的な、グローバルな作品になる可能性を持っているともいえるんです。

……約束事を押さえているから、外国人にも理解できると？

角川－そういうことです。僕は日本人として、日本発の『ロードス』を世界に対して問いかけていける作品にしたかったんです。今まで日本人として問いかけたソフトとしては、時代劇みたいなもの……黒沢明の世界のようなものしか受けいれられていなかったわけですよね。そういう点でも、社会に問いかけていくことができる作品だと思っているんです。

……『ロードス』は、世界に通用する作品というわけですね。

角川－パーンの成長のことに話を戻すけれど……彼の成長していく過程を単なる道中物の「双六」として描いてはだめだと思うんです。道中物に見えるかもしれないけど、似て非なるものにしなくてはいけないんです。『ロードス』のできに自信を持っていますけれど、それでも100点はつけられない。それはまだ、道中物みたいなものから抜け出せていないところがあるからなんです。それは、今後の作品が克服していく課題でもあると思うんですが。

……100点をつけても構わないほど完成度が高い作品だという印象を受けたのですが……。

角川－今回、素晴らしいスタッフが集まってくれましたからね。今後同じスタッフを集めることは容易ではないと思います。その分大変な事業だったと僕は思いますし、そういう点でもこの作品と同じレベルのものはそう簡単には現れないと確信を持っています。もし『ロードス』を超えるものが出てくるとすれば、それは格段に優れたものにしないと……総合力も勝るものを制作しないと、評価されないんではないかと思いますね。

……ちょっとだけ上回る程度だったら、『ロードス』のパイオニアとしての功績以上のインパクトを与えられないということですね。

角川－ええ、それだけのことを今回の作品ではしたと思うんです。今回で得た教訓を、課題として次につなげていきたいですね。

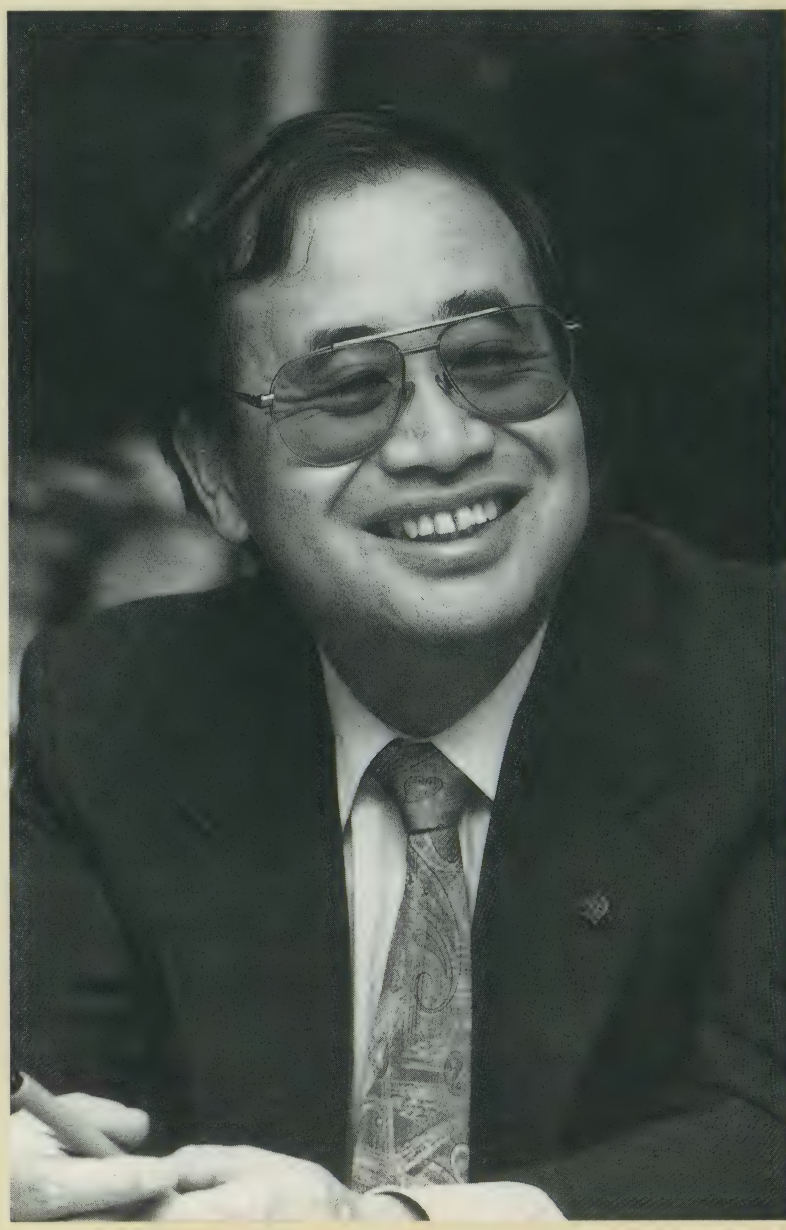
……英語版のプロモーションフィルムがあるそうですけれど、それは具体的に海外での展開ということを前提にしたものなのですか？

角川－じつはもうすでにアニメの海賊版が海外でかなり出まわっちゃっているんですよ（苦笑）。

……海賊版は困りますけれど、裏を返せばそれだけすでに国際的な作品として認知されているということなんでしょうね。

角川－海外に正式に出ていくという可能性はあります。その時に、どんな展開が待っているのか非常に楽しみですね。日本の事情がわからないと理解してもらえないつらさがないというのは大きいでしょうし。世界の少年少女たちに『ロードス』を知ってもらえるというのはうれしいいし、楽しみですね。

……本当に楽しみですね。本日はありがとうございました。



＊1…『ダンジョンズ&ドラゴンズ』。テーブルトークRPG（何人かのプレイヤーが集まり、会話やサイコロによってプレイするRPG）の草分け的存在。

I N T E R V I E W

◉キャラクター原案

出渕 裕

●1958年12月8日生まれ●血液型：A型●東京都出身
●代表作：『パトレイバー（メカニックデザイン）』
●進行中の作品：『機神幻想ルーンマスカー（ドラゴンマガジン連載中）』

僕と結城くんのいい部分がうまくキャラクターに活かされていると思いますね

……「ロードス」と関わるきっかけは、どんな感じだったのでしょう？

出渕－コンプティーク（＊１）でRPGの誌上リプレイ（＊２）を始める頃だったんですが……。僕は当時、高田明美さんや米田仁士さんたち6人でグループ展をやっていたんです。それを担当の方が見てくださったそうで、それで連絡がきたんです。僕の絵が合っていると判断したんでしょうね、無謀にも(笑)。

……実際の作業はどんな感じで行っていったのですか？

出渕－その仕事は「カット的なものでも構わない」ということだったんで、鉛筆で描いたんです。鉛筆画っていうのもいいかなって思って。最初のうちは薄墨使ったり透明水彩でちょっと着色したりもしましたが、印刷効果がもうひとつだったので、今はほとんど鉛筆だけで『ロードス』のモノクロを描いています。それで1年間連載を続けたところで『II』の話が入ったんです。

……最初は「I」だけの予定だったんですか？

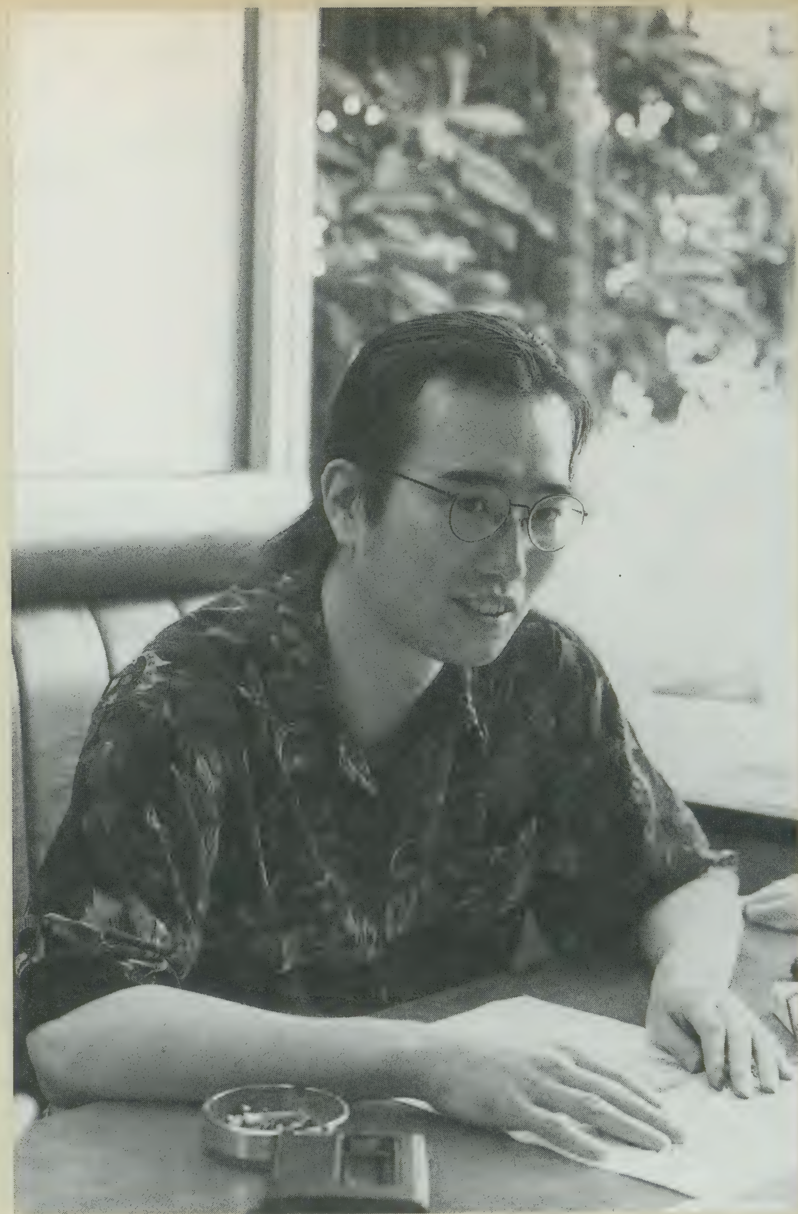
出渕－と思ってたら『II』が始まるんです」って言われまして(笑)。そこで「じゃあ、『II』で終わりですね？」「終わりです」という会話をして、『II』でまたお付き合いしました。ところが「じつは『III』もあるんです」って言われて、それは話が違うんじゃないかなぁって(笑)。

そのうち『ロードス』の小説（＊３）も登場して、そのイラストも担当しました。本も売れたみたいだし、よかったねって水野くんと話をしたりもしてね。やがてアニメ化の話になっていったんです。

……そのアニメ版なのですが……。

出渕－「アニメ版のキャラデザインを全部やらないか」っていう話が最初にあったんです。でも僕はメカニックが専門だったのでキャラクターをやったことなかったし、何よりも作画の監督をする人がキャラクターデザインをした方がいいと思ったので断わったんです。それで「だれがいいのかな？」っていう話になった時に結城信輝くんの名前が挙がったんです。ドラゴンマガジン（＊４）という雑誌でふたりともマンガの連載をやっていた（＊５）ので、結城くんがすごくうまいことは知っていました。だから「結城くんならなんにも心配はいらないから、やってくれるならそれがいいなぁ」って言ったんです。結局結城くんがやってくれることになって、「だったら全面的にお任せしちゃったほうがいいかな？」って話をしてたんです。でも結城くんっていうのは、もとがあったりするとその作品のいいところを自分なりに引っ張り出して引っ張り出して、さらに引っ張り出していかないと気がすまない性質なんですよ(笑)。だから「じゃあ、任せたね」って言ったら、「え、描いてくれないんですか？」「僕が描くより結城くんが描いた方が、実際の作業をする上でもいいと思うんだよね」なんて話をふたりでしていたんです(笑)。で、「結城くんが描くから楽ができるな」と思っていたら、さにあらず、結局出てくるキャラクターの大まかなラフなりたたき台なりの方向性は僕が出すことになったんです。それをパワーアップさせたりディティールアップさせたりして、アニメ用の設定を結城くんがまとめ上げてくれたわけです。

画面を見てわかる通り、結城くんのカラーがいい意味で出てますよね。「キャラクターのデザインだけやって終わり」っていうんじゃなくて、現場に入ってからもやってくれているんで、いい意味で結城カラーが出たんじゃないかと思います。結城くんがやるとアクの強い感じになるんですけど、僕のキャラクターがどちらかというとアクが強くないので、ふたりの中間がうまく出ているという気がします。



……ロードス各国の鎧の描き分けなど、細かい部分でかなり苦労なさったんじゃありませんか？

出淵-まず最初にパーンの鎧がありましたんで、ヴァリスはパーンの鎧から派生させました。パーンの鎧っていうのは自分の中で一番オーソドックスな形で作ったものなんです。ロボットみたいですけどね(笑)。ヴァリスの聖騎士はパーンのヤツをベースにして、十字軍やテンプル騎士団(＊6)のような感じでまとめています。アラニアの鎧は、僕が描いたジエブラに合わせて結城くん、箕輪くんが考えてくれたものです。フレイムは砂漠の民だから、それっぽいものにしました。シャダムなんかは資料を見て描いたりしましたけど、一般兵は2巻のカシュー王の服をアレンジして描いてもらいました。またモスは……スペイン人でイラスト並みのクオリティでコミックを描く人がいるんですけど、そこから刺激を受け、イメージを組み立てるきっかけにしました。あと、マーモは怪物が出てくるでしょ？　マーモという統一感が欲しかったので、革のチュニックみたいなものをベースにしています。マーモの紋章は僕が勝手に考えちゃったんですけど、ドラゴンの骨をデザイン化したものです。それと、襟の目玉のような2つのものは、鎧にしてもチュニックにしても付けるようにしたんですけど。

まぁ、特撮の悪役みたいなものですね、マーモは(笑)。幹部も帝王がいて若い将軍がいて魔女がいて科学長官がいて……(笑)。

……出渕さんは邪竜ナースのデザインも担当されていますが、ナースを描く時に気を遣ったことはどんなことでしょう？

出淵-エンシェントドラゴンのデザインは、5組それぞれに振られていて(＊7)……みんな特殊なものにしようとなさってたんで、あえてオーソドックスにしました。「変なふうにしなきゃいけないかな？」とも思ったんですが、意外とみんな個性的なものを描いてたんで、「それだったら逆にオーソドックスにした方がいいかな」と思ったんでね。

……お好きなキャラクターはいますか？

出淵-アシュラムの部下の騎士たちが好きなんですけど、一瞬にしてやられちゃうんですよね(笑)。火竜山に付いて行く連中です。性格分けでいろいろとできたんで一瞬でも「特異な連中だな」っていうのがわかればそれでよかったんです。あと、ピロテースはわりと色気があっていいんじゃないですか？　女性キャラが少ないこともあって、ファンサービスみたいな気持ちも込めて出したんです。胸もガバッと開いてるし(笑)。自分で描いていて「あ、エッチになっちゃったなぁ」と思っていたら、結城くんがさらにグレードアップしてくれて……(笑)。

……最後に現在進めている作品と今後の予定についてお聞かせください。

出淵-『ロードス』に関しては、やることはほとんど終わっています。

あと『パトレイバー』のデザインが少し残っているのと、『ルーンマスカー』ですね。『ルーンマスカー』は連載していたものをまとめた単行本の1巻が、ちょうど出たところです。本誌の連載も、来年の春先から再開する予定です。あとはイラストの仕事ですね。角川さんの『三剣』ですとか、ソノラマさんの『ソルジャークイーン』、それに『ロードス』もありますね。それらがランダムに入ってくるぐらいで、今後の予定っていうのはあんまり立っていないんです。ちょっと充電期間がないとつらいものがあるんですよ(苦笑)。

……どうもありがとうございました。十分に充電期間を取って、これからもがんばってください！

＊1：角川書店発行のパソコンゲーム誌。
＊2：テーブルトークRPGの実際のプレイを誌上で紹介したもの。
＊3：誌上リプレイを元に小説化したもの。著者は水野良。
＊4：富士見書房発行の月刊誌。
＊5：『ルーンマスカー』(出渕裕)、『ヴェルバーサーガ』(結城信輝)。
＊6：12世紀初め、聖地に住む移民者を守るために騎士が無償で始めた騎士団。
＊7：シューティングスター＝菊池通隆、エイブラ＝草彅琢仁、ブラムド＝加藤洋之&後藤啓介、マイセン＝奥田万つ里、ナース＝出渕裕。

INTERVIEW

◎――キャラクターデザイン――

結城 信輝

●1961年12月24日生まれ●血液型:B型●東京都出身
●代表作:『ファイブスターストーリーズ』『真魔神伝』
●現在『ヴェルバーサーガ』再開に向けて準備中

……まず最初に、『ロードス』との関わりについてお聞きしたいのですが……。

結城-かなり、紆余曲折があるんですよ。かなり前に一度「『ロードス島』のアニメをやらないか?」っていう話があったんです。それは、うやむやのうちに流れてしまったんですけどね。次に『ファイブスター』(＊1)の劇場版の仕事が終わってすぐの頃、『ファイブスター』をやっていたサンライズという会社のプロデューサーから話がきたんです。ただその頃、僕の方も別のテレビの企画があって、ずっと断わっていたんですけれども。ですけど、夏の段階でテレビの企画がこけちゃいまして、「暇になるかな?」って思ってた時、偶然に小説の挿絵で一緒に仕事をしていた池田憲章さん(＊2)がこの話を持ってきてくれたんです。まぁ、最終的にはマッドハウスの丸山さん(＊3)と会って、正式にやることになったんですけど。

……結城さんはこの作品でいくつもの肩書きをお持ちですが、その中のキャラクター設定とはどういった作業をするのでしょうか?

結城-名前の通りで、キャラクターのアニメ用の設定を作る作業です。すでにあるイラストなどをもとにして、キャラクターを動かせるようにいろいろな角度から絵を描き起こすわけです。

……では総作画監督というのは?

結城-各話ごとの作画監督が原画などの修正を入れたあと、最終的なチェックを入れる仕事です。まぁ、絵的に全体的な統一を図る作業ですね。あとは画面設定です。各話の原画マンが描いた原画を全部チェックして、設定通りに直す作業と思ってください。

……キャラクターを描くにあたってどんな気遣いをされましたか?

結城-小説などに未登場のキャラクターは出渕さんがラフを起こしてくれまして、僕と箕輪くん(＊4)がそれを仕上げるという形をとりました。これはずいぶん助かりましたが、一方、メインキャラについてはこれというものはなくて、小説版なんかの出渕さんの挿絵を参考にしました。ですから1アングル、1ショットしかない絵から360度の展開図を起こすのには本当に苦労しました(笑)。実際の作画に関しては『ロードス島』らしさの出る絵にすることと、キャラクターの表情が「死なない」ようにすることに気を遣いました。

……とくにパーンなど、巻を追うごとに表情がたくましくなっていきますよね。

結城-もともと『ロードス島』っていうのは、パーンの成長物語なんです。それだけに冒険に出たばかりの頃のパーンと、一番最後、ナイト・オブ・ロードスになるパーンとでは、かなり違うだろうという話を監督としてたんです。実際の小説の中ではその間に10年もの歳月がたっていて、30歳になったりしますから。ですからアニメでも、それほどじゃないにしても「15、16歳の小僧だったのが23、24歳くらいにはなっているんじゃないか?」ということで、それくらい大人っぽい風貌になるようには、各回ごとに気をつけました。だから最終的には、最初の頃と比べると、ずいぶん大人の顔になっているはずですよ。

……キャラクター以外では、中世っぽい雰囲気の騎士が出てきたり、背景もヨーロッパ風の城が建っていたりと、かなりヨーロッパ的な印象を受けたのですが、これは意識されていたんですか?

結城-ええ、そうです。ずいぶん意識しました。だから鎧とかのベーシックなデザインにしても、TVゲームのRPGに出てくるような、ありがちなデザインは絶対に避けるようにしました。よくRPGには「どうやって着るんだろう?」と思ってしまう、デザイン優先的な鎧とかってありますよね? だから「これはどの

「いかに出渕さんの絵から、はずれないものを描くか?」に苦労しました

部分を守っているんだろう？ 意味があるのかな？」っていうような鎧は避けて、着脱が簡単にできるような形を考えました。もちろん、絵的なデザインとしてではなく、実際に動きがとれるようなものにしてあります。たとえばパーンの肩当てにしても、ビスじゃなくて皮留めのようなものを使って、肩に遊びができるようになってるんですよ。だからパーンが行うアクションも、無理なくできるようにしてあります。まあ理屈ですけどね(笑)。

……『ロードス島戦記』がこれだけ支持を得られたのは、どこに原因があると思いますか？

結城-うーん。『ロードス島』のビデオを作り始める時には、すでに原作の固定ファンもかなりいましたし、そのファンの熱気がまだ衰えていなかったですからね。コンプティークでのリプレイはもう終了してましたけど、ファンが「連載は終わったけど、もうちょっと『ロードス島』が見たい」と思っていた時に、欲しかったものを与えてあげたという……製作者が言うのもなんですけどね。また、それが本当に理想的な形のものを与えてあげられたかどうかは疑問ですけど。ただ、製作者サイドとしては、「ファンが欲しがっているものを提供してあげたい！」っていう気持ちは強くありました。

……両者の思惑が一致したわけですね。

結城-僕は、あまりRPG的なファンタジーが好きではないという、ちょっとした反逆的なところもありました。結果的には『ロードス島戦記』はRPG的な要素を含みながらも、すごくしっとりとした画面で仕上がってますよね。アメリカのファンタジーのケバイ部分がなく、僕とか出渕さんとかの願った形がフィルムの中にあります。だから「これはどーだいっ！」って形を提示した我々に、ファンが応えてくれた、ということでしょう。

……RPG的なファンタジーの嫌いな点とはどんなところなのでしょう？

結城-「僕はファンタジーは嫌いだ」と、よく雑誌のインタビューなんかで言ってしまうんですけれども、それはファンタジー全般が嫌いなわけじゃないんです。あとからきたRPGっていうのが、ちょっとなじめないんですね。もともと僕はゲームをやらないから嫌いなだけなんですけど(笑)。ただCNNで『ダンジョンズ&ドラゴンズ』なんかが原因で、子どもが何十人とか死んでるっていうニュースを見たんですよ。

……現実と、RPG上の想像の世界との区別がつかなくなって、あっさりと命を落としてしまう人が出た事件ですね？

結城-それを見て、これはちょっと行き過ぎだなあ、というような感じがして……。

……さて、『ロードス』以降についての話なのですが、結城さんは今後どういう作品をやってみたいと思ってらっしゃいますか？

結城-それを聞かれると困るんですけど……あんまりないんですよね。自分でも「これをやりたい！」っていう作家性みたいなものの方向がまだわからないっていうところですね。とりあえず「なんでもやってみたいなぁ」っていう感じです。あとは『ロードス』をやっている間、自分が描いているマンガ(『ヴェルバーサーガ』)がお留守になっていたので、それを早いところ再開させないとヤバイかなぁって(笑)。それが急務でしょうか(笑)。

……マンガの方も楽しみにしています。どうもありがとうございました。



＊1：劇場用アニメ『ファイブスター物語』。
＊2：『ロードス島戦記』の初代プロデューサー。
＊3：『ロードス島戦記』の作画などを手がけているスタジオのプロデューサー。
＊4：モンスターやアイテムのデザインを担当した箕輪豊氏。

INTERVIEW

◉——シリーズ構成——

渡辺麻実

●1959年6月9日生まれ●血液型:O型●横浜市出身
●代表作:『重戦機エルガイム(シナリオ)』
●進行中の作品:『魔狼王風雲伝(カセットブック)』ほか



アニメーションの「みんなでひとつのものを作っていく」ところが好きです

……『ロードス』との関わりはカセットブック(*1)からですよね?

渡辺-ええ、そうです。小説の1巻が出たばかりの頃にやらないかと言われたんです。小説には出てきていない話をオリジナルで作るということで、水野さんにだいたいのアイデアをもらいました。それをドラマ化していったんです。カセットブックは今までに4巻出ていますが、3巻まではオリジナルに近いですね。

……4巻の『妖精界からの旅人』は、小説版の方が先に発売されましたよね?

渡辺-あれをやってつくづく思ったのは、原作のある方が難しいってことだったんです。基本的に水野さんの文章っていうのは、たくさんのものが詰め込まれているので、どれかひとつを抽出するのが難しいんです。かといってドラマというのは、30分や1時間やってもストーリー的にはあまり進みませんしね。

……ビデオを作るという話が出たのはいつ頃でしたか?

渡辺-もう3年になりますね。1本の大河ドラマを作るつもりでやりました。ただ、ビデオというのは明日とか来週見られるというふうに、間隔が短いわけじゃないんです。ですからラストシーンを「続く」とやると、見ている人の方に不完全燃焼がおきちゃうと思ったので、1本ずつ完結するように変えていきました。

……シリーズ構成というのはどんな内容のお仕事なんですか?

渡辺-全巻を通したストーリーの割り振りですね。スタッフと相談しながら「この話数ではこういう話をしていこう」っていうことをはっきりさせていく作業です。

……アニメにしやすかった、脚本を一番書きやすかったキャラクターはだれでしょう?

渡辺-クセがあるウッド・チャックですね。正直言って一番困ったのはパーンなんです。とくに前半はファーンとかベルドとか、非常に強烈な個性を持ったキャラクターが登場していましたから、「主人公はだれなんだろう?」という感じになってしまって(笑)。一生懸命出してるつもりなんですけど。11巻で「やっと主人公らしくなってくれたなぁ」って感じがしましたね。

……渡辺さんから見て今回のスタッフはどういう人たちですか?

渡辺-才能という点で、最高のスタッフが集まったと思っています。ただ最高のスタッフというのはそれだけアクが強いだけに、統括していくのはとても大変な仕事だと思います。永丘さんも大変だったんじゃないでしょうか。今回、結城さんがほとんどの原画に手を入れていますが、ふつうは自分の原画が大幅に修正されるのは、やはりつらいことのようです。でも今回は奇特な原画マンたちで、納得してくれたそうです。いいスタッフですよ、本当に。

みんな何をしていても『ロードス』のことが頭から離れないらしくって……。スタッフ全員で1日だけ海へ行ったことがあったんです。ちょうど梅雨の合い間でそれほど天気はよくなかったんですけど、雲間から光が海に差し込んできたのを見て、やれあれはファラリスがどうのロードスがどうのって言い出しましたからね。頭の中にどこか引っかかっているんでしょう。

……お好きなキャラクターはいますか?

渡辺-ピロテースがわりと好きですね。女の子のファンには嫌われましたけ



れど。

……**それはどうしてでしょう?**

渡辺-色っぽすぎたということじゃないでしょうか? 私はもっとやっていいと思ったんですが、スタッフに止められまして(笑)。ピロテースをもっと出したかったですね。

……**逆に女の子に人気のあるキャラクターは?**

渡辺-ディードは女の子にも人気がありますね。アシュラムは、キャラクターとして人気があるのはわかるんですけど、生身の人間として見たらどこがいいんだろうって気がします(笑)。あんなのがそばにいたら大変ですよ。彼に関しては原作の方がより人間的ですよね。ビデオではクールな部分をかなり強調したので、ちょっと人間離れしちゃったんです。最近はバグナードの方が人間離れしてるってみんなに言われてるんですけど。

……**渡辺さんご自身についてお聞きします。今後はどのような活動をしていかれるのですか?**

渡辺-今はまだとくに「これ!」というものはないんですけど……。今まで2本も3本もかけ持ちしてやってきたんですけど体力的に追いつかなくなってきているんで、少し無理をしないようにして、最終的には実写の方に力を入れていきたいと思っています。アニメーションをやりながら実写をやるのは難しいので、どうなるかわかりませんけど。

……**アニメーションをやめてしまわれるのですか?**

渡辺-いえ、アニメーションは好きですから一生やめません。

……**安心しました(笑)。今日はどうもありがとうございました。**

*1:『ロードス』の世界を音のみでドラマ化したもの。これらは原作者の水野良氏が外伝用に暖めていたストーリーがもとになっている。『眩惑の魔石』、『宿命の魔術師』、『魔獣の森』、『妖精界からの旅人』の4巻が現在発売されている。

INTERVIEW

◉美術監督

金子 英俊

●1950年3月11日生まれ●血液型:O型●東京都出身
●代表作:『ファイブスター物語(劇場用アニメ)』
●進行中の作品:『帝都物語(OVA)』

……**実際の作業内容から説明していただきたいのですが……。**

金子-一番最初に監督と、場面設定や背景の色などを含めた雰囲気についての打ち合わせをします。その巻にどこかのお城が出てくれれば、その形や主な内部構造などの注文を受けるわけです。色合いについても話し合います。

……**どのような注文ですか?**

金子-監督さんからはどっちかというと抽象的な注文が多いですね(笑)。「古めかしい感じが欲しい」とか、「無気味な感じが欲しい」とか。多少は「このお城はアラビア風にしてくれ」「北欧風にしてくれ」といったものもありますけど。

……**そのような抽象的な注文に対し、どのように対処していくのですか?**

金子-今までに存在しているものをいくつか組み合わせて描いたりします。ただ、言葉にすると簡単だけど、描くと意外と難しいものもありますね。こういった場合、ある程度描いてみないと監督さんもそれが良いか悪いか判断しにくいので、とりあえず描いていくことが多いですね。

……**それでは描き上がった段階で監督の考えたものと違うものができあがることもあるんじゃないですか?**

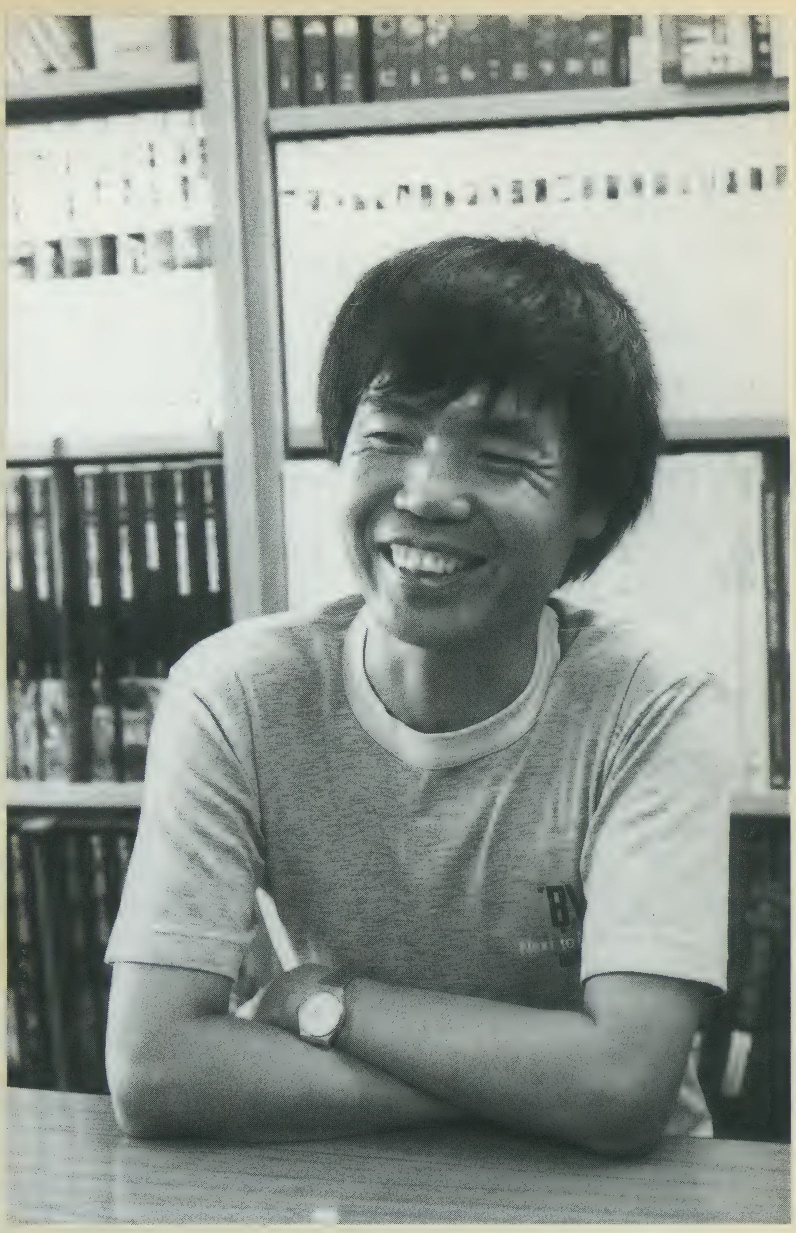
金子-ええ、そういうこともありますね。そうなると描き直すことになるんですが……こういう仕事ですから、それはしょうがないですね(笑)。

……**監督と絵的な問題でけんかをされたということは?**

金子-ありませんでした(笑)。もともとけんかが嫌いなタチなものですから……。ほとんど任せてもらえたって感じでしたしね。

……**監督からの注文以前に、ご自分のイメージというのを用意してらしたんですか?**

金子-僕自身、割合ファンタジーの世界というのが好きで、『指輪物語』とかけっこう読んでいたんです。それだけ「ファンタジー世界の決まりご



僕らがふだん生活している世界とは別の世界を描く……そういうところがやはり一番大変ですね

と」のようなものは、ある程度わかっていたつもりですし。

……そうだったんですか。今までにファンタジー作品を手掛けられたことはあったのですか？

金子-ほかの人が美術監督を担当した作品で背景を手伝ったことはあります。日本のアニメーションにもヨーロッパ風の作品がけっこうありますし、そういう意味では『ロードス』は違和感なくできましたね。

……城などの絵を描く時は、写真なんかを参考にしながら描くのですか？ それとも、想像だけで進めていくものなんでしょうか？

金子-人の想像できるものって、わりと限られちゃうんです。ですから、写真なんかがないとそれらしく描くのは難しいですね。とくに日本人だと、ヨーロッパの石造りの建物なんかを実際に見る機会があまりありませんよね。それだけに、想像だけでやると、どうしても「重さ」が出にくいんです。言ってみれば、「うそっぽく」なっちゃうんですね。

……これがマーモ島になると、今度は逆に想像で描く必要が出てくると思うのですが、そんな時にはどうしているんでしょう？

金子-実際に存在している岩にも、かなり変わった形をしたものがありますよね。そういうものを膨らませて、変わっている部分を強調して作っていきます。頭の中だけで作ったものって、いくら変わったことをやったつもりでいても、現実のものの方がもっと変わっていて、実物にはとてもかなわないっていうことが多いですから。

……なるほど。背景を描く時に、どんなところに気をつけましたか？

金子-細かく書き込むというより、「空間を出す」ことに重点を置いてやりましたね。」

……ところで、1日に何枚くらい描かれるんですか？

金子-シーンや描く人によってかなり違ってきますが。平均するとうちのスタジオの場合、1日でだいたい3、4枚ってところですね。

……ほかの作品と比べてどうですか？

金子-大変でしたよ（笑）。スケジュール的に恵まれていた部分もありますが、その分注文がきつくなったりしましたから。

……できあがった作品を見ていても美術に目がいっちゃうものですか？

金子-そうですね。どうしても背景ばっかり見てしまうんですよ。

……ではキャラへの思い入れは……

金子-ほとんどないですね（笑）。

……背景への思い入れは……

金子-やはりありますね（笑）。

……とくにここをよく見てもらいたい、というところはありますか？

金子-ドワーフの大トンネルとかザクソン村とかですね。

……「美術」というパートの役割についてなのですが、アニメの中でどういう位置にいるとお考えですか？

金子-全体の空気というか、雰囲気の演出だと思います。ただ、背景が目立ちすぎてもまずいんですよね。

……でもやっぱり「キャラを食ってやろう！」と思いませんか？

金子-それはあります（笑）。

……それでは最後に、今後の予定をお聞きしたいのですが……

金子-『帝都物語』をやります。これが年内か来年の頭です。

……『ロードス』とはずいぶん雰囲気の違う作品ですね。

金子-そうですね。ただ『ロードス』も、どちらかといえばわりと暗いシナリオなので（笑）、今度は明るいのもやりたいと思っていますが（笑）。

……どうもありがとうございました。

予告

ロードス島戦記
OVA記録集PART❷

◉完結までを追うフィルム・ストーリー

◉エンシェント・ドラゴンの秘密に迫る

◉スタッフ、声優インタビュー

◉未公開資料満載

1992年春発売予定

期待してお待ちください

Staff

◉

Cover Illustration　出渕　裕
Cover Design　岡田武彦

◉

Editorial Staff　月刊コンプティーク編集部
中村泰宏
寺西憲二（化石ハウス）
松沢寿樹（化石ハウス）
鎌田博利（化石ハウス）

◉

Design　岡田武彦

◉

Map Illustration　渡辺天留子

◉

Pohotograph　皆川　修
倉部和彦
分部辰浩

◉

Thanks for　マッドハウス
アトリエブーカ
池田憲章（角川書店AV課）
松本慈之
長野信教
古沢彰一

ロードス島戦記OVA記録集❶

◉

1992年1月25日　初版発行

◉

発行者――角川春樹
発行所――**株式会社**角川書店
東京都千代田区富士見2-13-3
電話 03-3817-8521（営業） 03-3221-9461（編集）
振替口座　東京3-195208

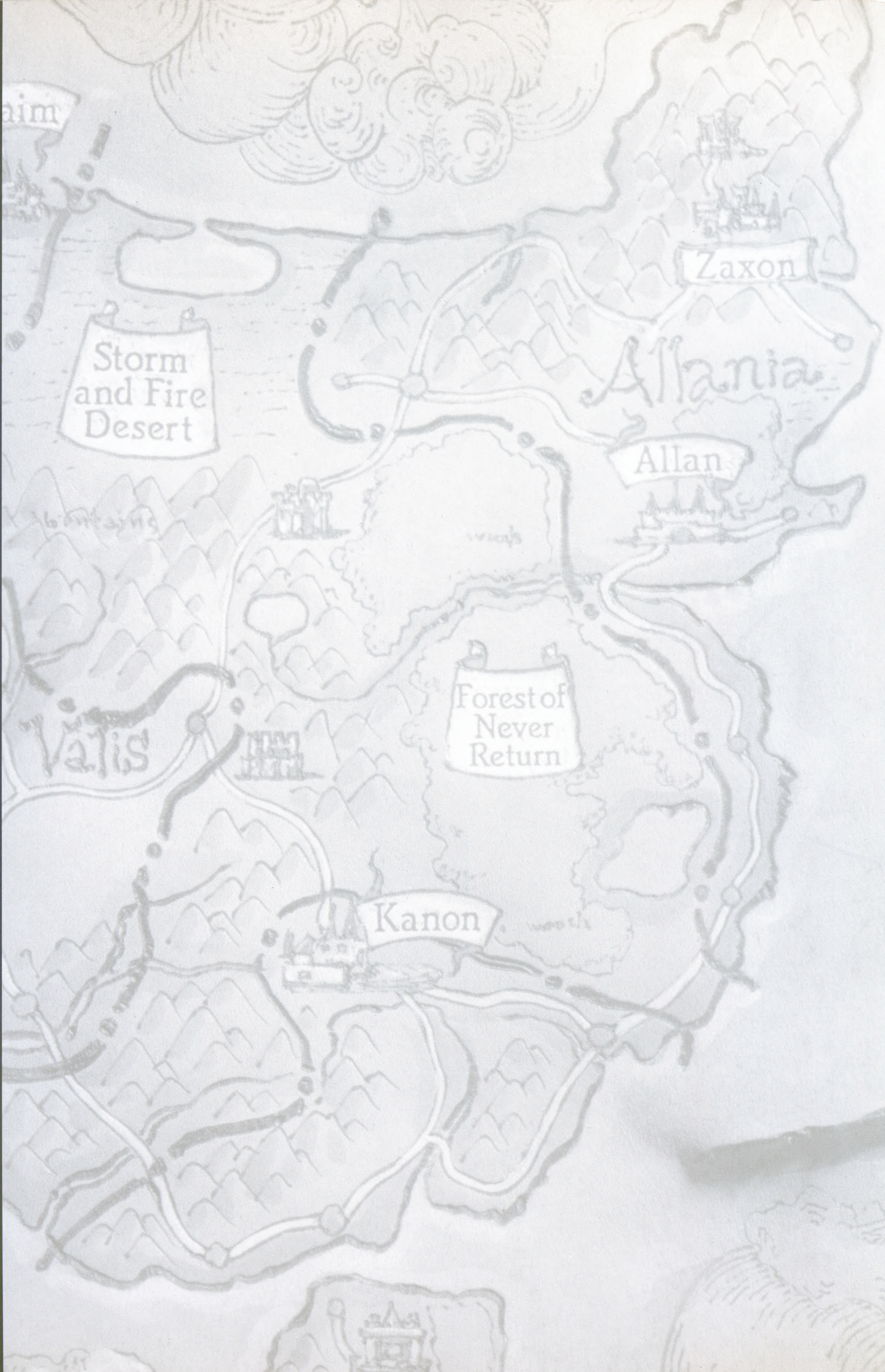
◉

印刷・製本――凸版印刷株式会社

◉

ISBN4-04-714504-1 C0376
Printed in Japan

3


aim
Storm
and Fire
Desert
Zaxon
Allania
Allan
Valis
Forest of
Never
Return
Kanon

Record of Lodoss War



ISBN4-04-714504-1 C0376 P1900E
角川書店
定価1,900円(本体価格1,845円)